



IDEASTA ANIMATIKKIIN

Tarina, kuvakäsikirjoitus ja animatik lyhytelokuvaan Neito ja kukka

Eveliina Lakso

Ideasta animatikkiin:

Tarina, kuvakäsikirjoitus ja animatik lyhytelokuvaan

Neito ja kukka

Lahden Ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja taideinstituutti

Viestinnän koulutusohjelma

Multimediatuotanto

2013

Eveliina Lakso

Tiivistelmä

Opinnäytetyökseni suunnittelin lyhytelokuvaksi soveltuvan tarinan, tein tarinan käsikirjoituksen pohjalta elokuvaan kuvakäsikirjoituksen ja testasin kuvakerronnan toimivuutta animatikilla. Tavoitteena oli luoda kerronnaltaan toimiva tarina ja sen pohjalta kuvakäsikirjoitus, joka olisi toteutettavissa näytelmäelokuvaksi.

Lyhytelokuvan työnimi on Neito ja kukka. Elokuvan toteuttaa itsenäinen tuotantoryhmä nimeltä Never Heard Films.

Käyn opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa läpi elokuvan ideointia ja prosessin tarinan muokkaamisesta lopulliseen muotoonsa käsikirjoitukseksi. Esittelen myös konseptitaidetta hahmoista ja projektin visuaalisia inspiraation lähteitä. Käyn läpi kuvakäsikirjoittamisen prosessin ja kuvakerronnan teoriaa. Käsittelen myös animatikin teon ja kuinka animatik vaikutti lopulliseen kuvakäsikirjoitukseen.

Avainsanat

Lyhytelokuva, kuvakäsikirjoitus, animatik

Abstract

For my thesis, I plotted a story suitable for a short film, created a storyboard based on the script of the story and tested the narrative of the storyboard with an animatic. My objective was to create a story and a storyboard suitable for a live-action film.

The working title of the short film is The Maiden and the Flower. The film will be realized by an independent production called Never Heard Films.

I will discuss the ideation and the process of editing the story into its final script in the written report. I will also showcase concept art of the characters and the visual sources of inspiration of the project. I will also discuss the storyboard and theory behind the visual narration. I also discuss the making of the animatic and how it affected the final storyboard.

Tags

Short film, storyboard, animatic

1. Johdanto

2. Tarinan ideointi

- 2.1 Inspiraatiota esikuvasta
- 2.2 Tavoitteita ja rajoitteita
- 2.3 Ideointia mielikuvien
- 2.4 Ideasta synopsikseksi

3. Versioista käsikirjoitukseksi

- 3.1 Prosessi
- 3.2 Synopsiksesta treatmentiksi
- 3.3 Toinen versio
- 3.4 Kohti seikkailua
- 3.5 Onnellinen vai onneton loppu?

4. Moodboard

5. Hahmojen konseptointi

6. Kuvakäsikirjoitus

- 6.1 Käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseksi
- 6.2 Toteutusmedia ja tyyli
- 6.3 Referenssikuvat
- 6.4 Kuvakoko
- 6.5 Kuvasuhde
- 6.6 Sommittelu ja huomiopisteet
- 6.7 Jatkuvuusleikkaus
- 6.8 Suojaviiva
- 6.9 Liikkeen suunta
- 6.10 Kuvakulmat

7. Animatik

- 7.1 Kuvien animointi
- 7.2 Animatikin pituus
- 7.3 Musiikki, äänimaailma ja rytmillinen leikkaaminen
- 7.4 Kritiikki ja muutokset

8. Haasteet työskentelyssä

9. Yhteenveto

Lähteet

Liitteet

1 Johdanto

Neito ja kukka -työnimellä kulkevan lyhytelokuvan ideointi lähti liikkeelle kesäkuussa 2013. Olen jäsenenä itsenäisessä elokuvatuotantoryhmässä nimeltään Never Heard Films. Kävimme työryhmän jäsenen Leena Hämäläisen kanssa keskustelua siitä, minkälaisia elokuvaprojekteja tahtoisimme tehdä jatkossa. Olimme edeltävänä talvena puhuneet satuun perustuvan tai sadun tyyppisen lyhytelokuvan toteuttamisesta ja palasimme kesällä jälleen keskustelussa teeman pariin.

Ideanamme oli, että työryhmän jäsenistä halukkaat kirjoittaisivat ja ohjaisivat kukin yhden lyhytelokuvan, jonka genrenä tai teemana olisi satu. Ajatuksena oli haastaa kukin jäsen ottamaan vastuu elokuvan suurimmista taiteellisista päätöksistä. En ole erityisen kiinnostunut varsinaisesta ohjaamisesta, mutta täysipainoinen taiteellinen päätösvalta elokuvan tarinan ja visuaalisuuden suhteen innosti.

Ajatus satuelokuvasta jäi mieleeni kytemään. Heinäkuussa 2013 aloin aktiivisestiideoimaan lyhytelokuvaa, joka sai työnimekseen Neito ja kukka. En tässä vaiheessa vielä ajatellut tekeväni projektista opinnäytetyötäni: alun perin suunnittelin tekeväni opinnäytetyöni videopelien tarinankerronnasta. Neito ja kukka projektina alkoi kuitenkin innostamaan enemmän ja päätin syksyllä vaihtaa opinnäytetyöni aiheen.

Opinnäytetyökseksi suunnittelin lyhytelokuvaksi soveltuva tarinan, tein tarinan käsikirjoituksen pohjalta elokuvaan kuvakäsikirjoituksen ja testasin kuvakerronnan toimivuutta animatikilla. Tavoitteenani opinnäytetyölle oli luoda lyhytelokuvaksi soveltuva tarina ja tehdä tarinan pohjalta elokuvalle kuvakäsikirjoitus. Vastuu taiteellisista päätöksistä tarinan ja kuvakäsikirjoituksen suhteen olivat kokonaan hallussani.

Käyn opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa läpi elokuvan ideointia, konseptointia ja prosessin tarinan muokkaamisesta lopulliseen muotoonsa käsikirjoitukseksi. Käyn myös läpi kuvakäsikirjoittamisen prosessin ja kuvakerronnan teoriaa. Käsittelen myös animatikin teon ja kuinka animatik vaikutti lopulliseen kuvakäsikirjoitukseen.

Rajaan opinnäytetyöstäni muun elokuvan esituotannon, kuten puvustuksen, näyttelijöiden kiinnityksen jne, jotka toteutetaan myöhemmässä vaiheessa tuotantoa. Rajaan myös pois animatikin äänisuunnittelun sekä työn laajuuden tiivistämiseksi että oman kuvakerronnalliseen puoleen painottuneen erikoistumiseni vuoksi.

Kirjoitan opinnäytetyössäni tarinankerronnasta ja tarkoitan sillä elokuvan tarinankerrontaa ellei toisin mainita.

2 Tarinan ideointi

2.1 Inspiraatiota esikuvasta

Aloitin ideoinnin miettimällä, mitä itse haluaisin satugenreen tarkoitettulta lyhytelokuvalta ja sen tarinalta. En ensinnäkään tahtonut tehdä puhdasta adaptaatiota jostain jo olemassaolevasta tarinasta, vaan kirjoittaa lyhytelokuvaksi soveltuvan originaalin kertomuksen. Toisaalta en tahtonut aloittaa täysin tyhjältä pöydältä, vaan ottaa myös vaikutteita olemassaolevista saduista. Olen pitkään ollut kiinnostunut itäeurooppalaisista ja venäläisistä myyteistä ja kansansaduista, joten lähdin hakemaan inspiraatiota siltä suunnalta.

Neito ja kukka -projektille inspiraationa ja esikuvana toimii vahvasti venäläinen kansansatu Kaunis Vasilisa. Sadussa ilkeä äitipuoli lähettää Vasilisan hakemaan tulta Baba Yaga -noidan mökiltä. Vasilisa selviytyy maagisen nukan avulla noidan asettamista mahdottomista tehtävistä ja saa palkkioksi mukansa tulen kallon muotoisessa lyhdyssä. Sadun lopuksi noidan Vasilisalle antama tuli kärventää ilkeän äitipuolen kuoliaaksi.



Ivan Bilibin kuvitus satuun Kaunis Vasilisa. Tahdoin tarinaan samaa henkeä kuin kuvituskuvasa: hieman synkkää mutta kaunista. Kuvitus vaikutti myös Neidon hahmon ulkonäköön: Neidolla on pitkä hame ja etupuolelle palmikoitu letti sekä useissa konseptipiirroksissa että lopullisessa kuvakäsikirjoituksessa.

2.2 Tavoitteita ja rajoitteita

Jotta elokuva ei olisi lähtenyt jo ideointivaiheessa rönkyilemään liian suuritöiseksi toteuttaa, asetin tarinalle aluksi kolme tavoitetta:

1. Tarina kerrottaisiin 3-10 minuutin sisällä.
2. Tarina kerrottaisiin ilman dialogia.
3. Tarinassa tulisi olla vain kaksi hahmoa.

Siinä missä kokopitkällä elokuvalla on tyypillisesti 90 minuutista kahteen tuntiin aikaa tutustuttaa katsoja hahmoihin ja rakentaa monitahoisia juonenkaaria, lyhytelokuvassa aikaa on huomattavasti vähemmän. Tarinan tulisi siis olla kokopitkän elokuvan tarinaa tiiviimpi ja yksinkertaisempi. (Cowgill 2005, 10-11)

Dialogin puuttuminen vaatii tarinan kuvakerronnalta enemmän panostusta, ja juuri kuvakerronnallinen aspekti kiinnosti minua. En myöskään täysin luottanut kykyyni kirjoittaa luontevaa suomenkielistä dialogia, joten dialogin pois jättäminen tuntui hyvältä ratkaisulta.



Ensimmäinen konseptikuva elokuvan päähenkilöstä Neidosta. Piirsin kuvan inspiroimaan itseäni ideointivaiheessa ennen kuin olin aloittanut varsinaisen juonen ideointia. Ulkoasuun hain vaikutteita venäläisistä kansallispuvuista sekä Ivan Bilibin venäläisten satukirjojen kuvituksista. Käytin piirroksen mallina Leena Hämäläistä hänen luvallaan.

2.3 Ideointia mielikuvien

Esikuvana toimineen sadun tapaan tahdoin protagonistiksi aktiivisen naishahmon. Piirsin ideoidessa ensimmäisen konseptikuvan päähahmosta ja nimesin tämän Neidoksi. Elokuvan toisen hahmon tahdoin taas olevan jollain tapaa yliluonnollisen ja päähenkilöä uhkaavamman.

Elokuva lähti muotoutumaan ajatuksesta *ihmisen ja yliluonnollisen (olennon) kohtaaminen*. Mielikuvassani pitkä ja uhkaava yliluonnollinen olento seisoi vastakkain päähahmoni kanssa.

2.4 Ideasta synopsisiksi

Mielikuvilla ideoituani ryhdyin aktiivisesti miettimään elokuvan synopsisista. Synopsis on tiivistelmä elokuvan sisällöstä; luonnos, josta selviää elokuvan sisältö, muoto, lähestymistapa ja tyyli (Aaltonen 2007, 204).

Kun tarinan lähtökohtana oli ihmisen ja yliluonnollisen olennon kohtaaminen, täytyi minun selvittää syy sille, miksi hahmot kohtaavat. Mikä tapahtumaketju on kohtaamisen takana?

Lähdin pohtimaan kohtaamisen syitä päähenkilön kautta: mikä on Neidon motiivi? Mitä hän tavoittelee? Cowgillin (2005, 38-39) mukaan draaman protagonistin ei voi olla passiivinen hahmo, vaan tämän on aktiivisesti toimittava jonkin päämäärän saavuttamiseksi. Se, mitä hahmo tahtoo, ajaa tarinaa eteenpäin. Hahmon tahto luo tarinan toiminnan ja antaa juonelle suunnan, johon kulkea.

Kirjoitin ylös luonnoskirjaan ideointia Neidon motiivista ja tavoitteesta seuraavasti:

SAIRAUS -> LÄÄKE

PAKO -> PIILOPAIKKA

VIHOLLINEN -> ASE (VIHOLLISEN VOITTAMISEEN)

JOKU KAAPATTU -> PELASTAMINEN

JOKIN (ESINE) VARASTETTU -> TAKAISIN HANKKIMINEN

Henkiolentoa harkitsin tarinassa joko myyjän, auttajan tai antagonistin rooliin. Henkiolennon toiminnan ja tavoitteen ideoin lähinnä reagoimaan Neidon motiiviin ja tavoitteeseen:

MYYJÄ -> MAKSU

PIILOTTAJA -> VASTAPALVELUS

ANTAA ASEEN -> MAKSU

KAAPPAAJA/AUTTAJA

AUTTAJA/VARAS

Hahmojen kohtaamisen syyn tiivistin lopulta lauseeseen: ”Neito haluaa jotain, jonka Henki voi hänelle antaa. Neidon täytyy suorittaa vastapalvelus tai hankkia maksuväline.” Ajatukseni oli, että Henkiolento vaatii Neidolta maksuksi jonkin vaarallisen tehtävän suorittamista, jossa Neito joutuisi koetoksen eteen. Cowgillin (2005, 52-54) mukaan hahmon todellinen luonne tulee esille juuro hahmon joutuessa toimimaan paineen alaisuudessa.

Kaavailin Henkiolennon määräämän koetoksen myös toimivan yhtenä elokuvan huippukohtana: tarinaan on syntynyt konflikti kun päähenkilön ja tämän tavoitteen väliin on asettunut esteitä ja vastavoimia (Aaltonen 2007, 62). Mikäli katsoja on samaistunut päähahmoon ja tuntee tätä kohtaan sympatiaa, katsoja myös luultavasti tahtoo Neidon onnistuvan tavoitteessaan ja jännittää tämän onnistumisen puolesta. Kliimaksissa konflikti purkautuu ja katsoja vapautuu jännityksestä.

Syy hahmojen kohtaamiselle oli siis Neidon halu saada Henkiolennolta jotain, minkä vain tämä voisi Neidolle antaa. Seuraavaksi tehtäväni oli selvittää, mitä Neito tarkalleen ottaen haluaisi Henkiolennolta ja miksi. Cowgilling (2005, 36) mukaan halun kohde ja syy haluta eivät saisi olla yhdentekeviä päähenkilölle. Mikäli päämäärän saavuttaminen on elokuvan hahmolle tai hahmoille yhdentekevää, on se Cowgillin mukaan yhdentekevää myös katsojalle.

Aiemmin kirjoittamistani vaihtoehtoista Neidon motivaatiolle ja tavoitteelle kiinnostavin mielestäni oli SAIRAUS -> LÄÄKE. Jos sairaus olisi vakava, ei lääkkeen hankkiminen olisi päähenkilölle yhdentekevää.

Tarina vaati mielestäni tässä vaiheessa kolmannen hahmon: jonkun, jonka puolesta Neito kamppailee. Jos Neito uhmaa vaaroja hankkiakseen lääkettä sairaalle läheiselleen, paljastuu hän on luonteeltaan jaloksi ja epäitsekäksi mikä toivottavasti lisää katsojan tuntemaa sympatiaa hahmoa kohtaan.

Lähestyin Henkiolennon Neidolle määräämää koetosta kohtauksen tapahtumapaikan kautta. Neidon täytyisi hakea Henkiolennolle jotain vaarallisesta lokaatiosta. Harkitsin korkeata kalliota ja suolampea, joista jälkimmäiseen päädyin. Korkea kallio olisi kuvauspaikkana haastava jo näyttelijöiden turvallisuuden kannalta. Suolampi taas lokaationa on visuaalisesti näyttävä ja suhteessa helppo ja turvallinen toteuttaa.

Suolampeen liittyy myös henkilökohtainen aspekti: näin lapsuudessani usein painajaista "järvestä asuvasta pahasta", selittämättömästä voimasta joka tahtoi vetää minut kesämökin tummavetisen järven syvyyksiin. Lapsuuden painajainen toimi nyt inspiraationa: päätin, että Neidon täytyy lääkkeen saadakseen noutaa Henkiolennolle suolammesta harvinainen kukka. Suolammessa puolestaan vaanii jokin paha entiteetti joka yrittää estää Neitoa tai mahdollisesti anastaa kukan itselleen.

Seuraava sivu: Kirjoitin tarinan ideointivaiheessa ideointia ylös yhdelle A4- kokoisen luonnoskirjan sivulle. Alussa hahmojen nimet olivat Prinsessa ja Prinssi, mutta vaihdoin lopulliseen käsikirjoitukseen hahmojen nimet Neidoksi ja Soturiksi. Niminä Prinssi ja Prinsessa ohjasivat mielestäni visuaalisen maailman suunnittelua vääräänlaiseen suuntaan: en tahtonut hahmojen välttämättä olevan kuninkaallisia.

- Prinsessan motivaatio \Rightarrow tavoite

- sairaus \rightarrow lääkitys
- puto \rightarrow pölypölytys
- vihollinen \rightarrow ase
- joku kaapattu \rightarrow pelastaminen
- esine varastettu \rightarrow se takaisin

Henkilöhahmon motivaatio

- myyjä \rightarrow maksu
- piilottaaja \rightarrow vastapalvelus
- antaa ase \rightarrow maksu / vihollinen \rightarrow surma
- kaappaja / auttaja
- auttaja / varas

- Prinsessa haluaa jotain, jonka Henki voi antaa, Prinsessan täytyy suorittaa vastapalvelus tai hankkia maksuaine.

- * myyjä
- * auttaja
- * vihollinen

Prinsessa tarvitsee ^{lisät} lääkettä kuolevalle läheiselleen.

Prinsessa lähenee pyytämään lääkettä henkilölennolta. Henkilölenno muuttakaisee puolitijhän lääkeryhmiä ja ilmoittaa magisesti, että prinsessan täytyy joko hankkia lääkeainetta tai tehdä maksuksi vaarallinen vastapalvelus.

\rightarrow Kuoleva läheinen antaa prinsessalle jonkin esineen^{ms}, jonka avulla prinsessa voittaa vaikeuden. Maginen nuolenkärki, lumonnut kyyksi

\rightarrow tai Prinsessa uhraa jotain omaansa, tyylin leikkauksen

- kuoleva prinssi rns.
- Prinsessa lähenee kotta
- bargaining with the spirit
- lähenee nauttimaan kuttiaan
- kamppailu kuttien saamiseksi.
- Henki valmistaa lääkkeen
- Prinsessa kiirehtii kottiin ja prinssi joko pelastuu tai on jo kuollut.

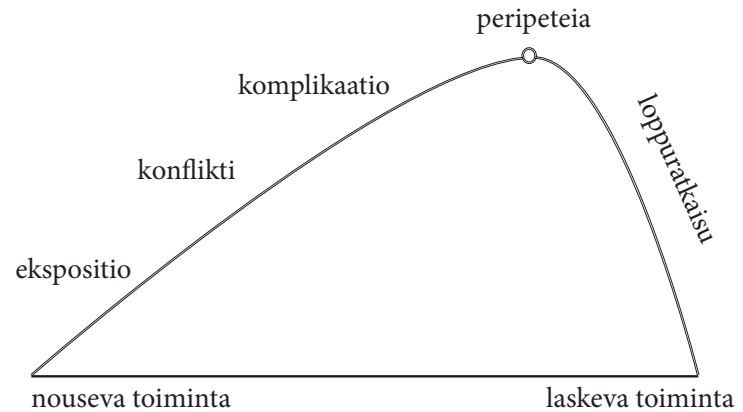
Tarinan synopsis tiivistyi seuraavanlaiseksi:

Prinssi tekee kuolemaa maagiseen sairauteen. Neito lähtee hakemaan lääketä Henkiolennolta. Neito ja Henkiolento neuvottelevat. Neidon täytyy hakea maaginen kukka Henkiolennolle. Neito lähtee noutamaan kukkaa suolammesta. Lammesta kohoaa kalmaisia käsiä jotka yrittävät estää Neitoa. Neito kamppailee ja voittaa. Henkiolento valmistaa lääkkeen. Neito kiirehtii kotiin ja Prinssi joko pelastuu tai on kuollut Neidon poissaollessa.

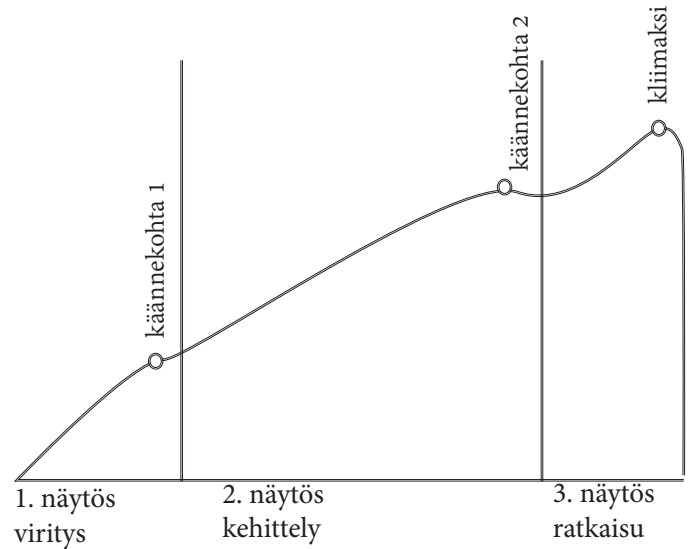
(Huom. Vaihdoin sittemmin Prinssin nimen ja käytän jatkossa nimeä Soturi tarkoittaessani kyseistä hahmoa.)

Tarinalla oli nyt olemassa juonen kaari, joka myös jotakuinkin noudatti klassisia draaman malleja. Eniten Neidon ja ja kukan rakennanteessa on yhteistä Voglerin Sankarin matka- rakenteen kanssa, vaikkei täysin yksi yhteen sitä vastaakaan. (Aaltonen 2007, 70-71)

Koska tarina vaati mielestäni useamman kuin yhden hahmon, venyitin asettamaani kahden hahmon sääntöä hieman: yhdessä kuvassa saisi olla korkeintaan kaksi hahmoa samaan aikaan. Hahmoja elokuvaan tuli lopulta yhteensä neljä kappaletta.



Freytagin malli



Kolmen näytöksen malli

3 Versioista käsikirjoitukseksi

3.1 Prosessi

Tarinan käsikirjoitus kävi läpi monta eri vaihetta ennen kuin siitä muotoutui sen lopullinen, animatikkissa esitetty muoto.

Kirjoitin käsikirjoituksesta ensin versiot 1.1 ja 2.1, jotka erosivat hieman toisistaan. Esittelin molemmat versiot käsikirjoituksesta työryhmälle Never Heard Filmsin yksityisellä internetfoorumilla. Päädyimme versioon, 1.1 jonka pohjalta ryhdyin luonnostelemaan kuvakäsikirjoitusta.

Pidimme työryhmän kanssa tuotantokokouksen Neidosta ja kukasta 13-15.9. Tuotantokokouksessa tarkastelimme luonnostelemaani ensimmäistä karkeaa versiota kuvakäsikirjoituksesta, otimme joitain referenssivalokuvia ja keskustelimme tarinasta ja projektista yleensä.

Aloin tuotantokokouksen jälkeen piirtämään lopullista kuvakäsikirjoitusta, mutta en ollut täysin tyytyväinen version 1.1 loppuun. Näytin käsikirjoitusta projektin ulkopuoliselle taholle ja pyysin kommentteja. Saamani kritiikki innoitti minut kirjoittamaan versiot 1.2 ja 1.3, joiden loppuratkaisut olivat erilaiset toisistaan. Esittelin versiot tuotantoryhmälle ja sain heiltä palautetta, joiden perusteella kirjoitin vielä kaksi vaihtoehtoista loppua. Käsikirjoituksen versio 1.5 valittiin toteutettavaksi.

Olin jo ehtinyt luonnostelemaan kuvakäsikirjoitusta version 1.1 pohjalta kun tarinaan päätettiin tehdä muutoksia, mutta en erityisemmin huolestunut asiasta. Muutokset käsikirjoituksessa ja kuvakäsikirjoituksessa kesken tuotannon on yleistä kaiken kokoisissa elokuvaproduktioissa. Kohtauksia saatetaan muokata peräti kesken kuvausten, kuten esimerkiksi tapahtui elokuvan Thor: The Dark World:in kuvauksissa, joihin lennätettiin erikseen creative consultant Joss Whedon kirjoittamaan uusiksi kohtauksia (Wales, 2013). Kuvakäsikirjoituksen tekijän on kyettävä sopeutumaan äkillisiin muutoksiin ja hyväksyttävä jo kuvakäsikirjoitettujen kohtauksen mahdollinen poistaminen.

Seuraavissa alaluvuissa paneudun tarkemmin käsikirjoitukseen vaiheisiin ja tarinaan tehtyihin muutoksiin.

3.2 Synopsiksesta treatmentiksi

Kirjoitin alkuun luvussa 2.4 esitellyn synopsiksen pohjalta treatmentin. Treatment on synopsiksen ja varsinaisen käsikirjoituksen välimuoto. Treatmentissa elokuvan rakenne ja juoni on kirjoitettuna, mutta siinä ei ole dialogia tai selostustekstiä, eikä sitä ei ole jaettu kohtauksiksi. (Aaltonen 2007, 108)

Kirjoitin ensimmäisestä treatmentista niin laajan, että jakamalla sen kohtauksiksi ja lisäämällä vielä hieman materiaalia siitä muotoutui itse käsikirjoituksen ensimmäinen versio. Neito ja kukka on

lyhyt eikä siinä ole dialogia, joten ero treatmentin ja käsikirjoituksen välillä jäi suhteellisen pieneksi.

3.3 Toinen versio

Ideoin ensimmäisen version kirjoitettuani myös hieman toisenlaisen version tarinasta, ja päätin kirjoittaa sen ylös. Muutoin toisen version juoni oli pääosin sama kuin versiossa 1.1, mutta tässä versiossa Neito ja Soturi kohtaavat elokuvan alussa vasta ensimmäistä kertaa.

Pidin lopulta kuitenkin tarinan ensimmäistä versiota parempana. Neidon motivaatio toimia ei olisi versiossa kaksi ollut mielestäni yhtä vahva ja looginen kuin versiossa yksi. Ensimmäisessä versiossa Neito hoivaa Soturia kotona, mikä viittaa hahmojen välillä olevaan emotionaaliseen siteeseen. Versiossa 2 hahmot tuskin tuntevat toisiaan, joten Neidon motivaatio auttaa Soturia oli kyseenalaisempi. Myös muu työryhmä piti enemmän tarinan ensimmäisestä versiosta, joten päätimme jättää toisen version sivuun.

3.4 Kohti seikkailua

Maagisella miekalla on elokuvassa tärkeä merkitys. Sen avulla Neito ratkaisee tarinassa vakavan konfliktin, joka syntyy kun hänen päämääränsä tielle ilmestyy este.

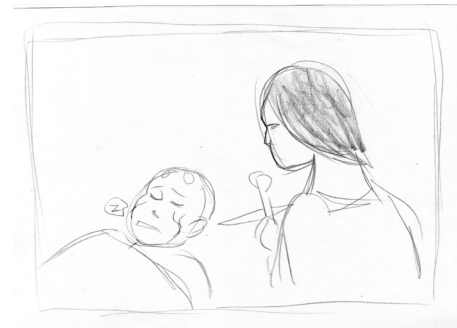
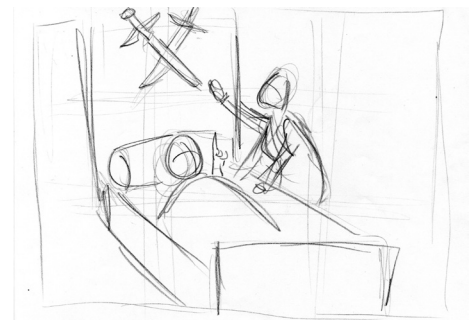
Käsikirjoituksen ensimmäisessä versiossa kohtauksessa, jossa Neito tekee lähtöä kotoaan, Neito itse huomaa maagisen miekan ja päättää ottaa sen mukaansa. Halusin kuitenkin Soturin olevan ak-

tiivisemmin mukana tarinassa. Soturin piti mielestäni antaa Neidolle se väline, jonka avulla tämä myöhemmin tarinassa voittaisi päämääränsä tielle asettuvan esteen.

Luonnostelin kuvakäsikirjoituksen ensimmäiseen versioon vuoteenomana makaavan Soturin osoittavan sängyn yläpuolelle kiinnitetyn taikamiekan Neidolle. Ratkaisu tuntui kuitenkin edelleen hieman väkinoiseltä.

Näytin kuvakäsikirjoituksen ja käsikirjoituksen ensimmäistä versiota Emilia Lindholmille, joka on valmistunut Lahden Muotoiluinstituutista viestinnän koulutusohjelmasta elokuvatuotannon linjalta erikoissuuntautumisenaan ohjaus. Pyysin häneltä mielipiteitä ja kommentteja. Emilia antoi kritiikkiä kohtauksesta, jossa Neito kirjo kankaaseen kukkakuviota ja pistää itseään neulalla sormeen. Olin kirjoittanut kohtauksen ajatuksella, että katsojalle pitäisi näyttää symbolisesti hetki jolloin Neito tekee päätöksensä lähteä hakemaan lääkettä Henkiolenolta. Kukkakuvion kirjoaminen ennakoi kukkaa, jonka Neidon täytyy hakea suosta, ja kankaalle putoilevat veripisarot edustivat Soturin lähestyvää kuolemaa.

Saamani kritiikin mukaan kirjomiskohtaus ei tuonut tarinaan mitään uutta, Neidon päätös lähteä liikkeelle voitaisiin esittää jo aiemmin. Emilia kritisoi myös kohtauksia, jossa Neito on aluksi lähtemäisillään kotoaan ilman aseita. Hän kysyi, miksi Neito ei heti aseistaisi itseään jos tietää matkan vaaral-



Ensimmäisessä karkeassa luonnosversiossa kuvakäsikirjoituksesta Neito melkein lähtee matkaan ilman mitään aseistusta, kunnes päättää vielä sanoa hyvästit Soturille. Soturi osoittaa Neidolle maagisen miekan sängyn yläpuolella ja Neito lähtee matkaan aseistettuna. En kuitenkaan ollut tyytyväinen kohtaukseen sellaisenaan ja muutin lopulliseen versioon Soturin ojentamassa miekan Neidolle kädestä käteen.

liseksi? Emilia ehdotti, että kirjomiskohtauksen sijaan pohjustaisin ennemminkin Neidon edessä olevan matkan vaarallisuutta. Pohdin Emilian antamaa kritiikkiä ja päätin sen pohjalta poistaa kohtauksen, jossa Neito kirjoo kangasta. Tilalle kirjoitin sekvenssin, jossa Neito valmistautuu edessä olevaan matkaan.

Hiltusen (1999, 54) Aristoteleen Runousopista tekemän tulkinnan mukaan juoni tulisi rakentaa niin, että katsoja on tietoinen uhasta, esteistä ja toiminnan tavoitteesta. Uhkana on lääkkeen loppuminen ja Soturin kuolema tautiin. Tavoitteena taas lääkkeen hankkiminen Soturin pelastamiseksi. Katsoja ei tässä vaiheessa vielä tiedä, mitä vaikeuksia edessäpäin on, mutta matkan vaarallisuudesta annetaan katsojalle vihje: hankkiakseen lisää lääkettä Neidon täytyy aseistaa itsensä. Kohtaus myös paljastaa, ettei Neito hallitse aseiden käyttöä, vaan hän sählää varusteiden kanssa. Matka voisi siis olla kohtalokas kokemattomalle Neidolle.

Muokkasin myös kohtausta, jossa Neito saa maagisen miekan. Halusin, että Soturi ei pelkästään osoita maagista miekkaa, vaan nimenomaan ojentaa miekan Neidolle. Soturin rooli muuttui siis vielä entistäkin aktiivisemmaksi.

Tajusin myös versiota 1.5 kirjoittaessa, ettei tarinassa missään vaiheessa esitelty katsojalle, miten Neito tietää lähteä hakemaan lääkettä Henkiolennolta. Toiminnan tavoite oli siis osin jäänyt epäselväksi. Lisäsin siis käsikirjoitukseen kohtauksen, jossa

Neito selvittää kirjasta lääkkeen alkuperän.

3.5 Onnellinen vai onneton loppu?

Elokuvasta kirjoittamani ensimmäinen synopsis päättyy lauseeseen “Neito kiirehtii kotiin ja Soturi joko pelastuu tai on kuollut Neidon poissaollessa.” Versiossa 1.1 loppu on onnellinen, sillä ajattelin alkuun toisen vaihtoehdon olevan liian kolkko. Tuotantokokouksessa 13-15.9 myös tuotantoryhmän muut jäsenet ottivat epäonnellisen lopun puheeksi. Entä jos Neidon ponnistelut lääkkeen hankkimiseksi olivatkin turhia ja Soturi olisi ehtinyt kuolla tautiin?

Ajatus Soturin kuolemasta jäi kytemään mieleeni. Version 1.1 lopetus tuntui turhan pitkältä ja vaisulta sellaisenaan. Myös Emilia Lindholm antoi kritiikkiä vaisusta lopusta ja esitti sen tarvitsevan vähintään jonkin käänteen ollakseen mielenkiintoisempi. Pyörittelin muutaman päivän vaihtoehtoisia ideoita loppuratkaisusta ja kirjoitin versiot 1.2 ja 1.3.

Versiossa 1.2 Neitoa odottaa kotiin palatessaan hautajaissaattue. Soturi on kuollut Neidon poissaollessa. Version lopetin dramaattisesti kuvaan, jossa lääkepullo lipeää Neidon otteesta ja särkyy palasiksi.

Versiossa 1.3 Neitoa odottaa kotiin palatessa hautajaissaattue. Tässä versiossa lääkepullo ei kuitenkaan rikkoudu, vaan Neito kaataa pullon sisällön arkussa makaavan Soturin kurkkuun ja Soturi herää lääkkeen ansiosta henkiin.

Kävimme tuotantoryhmän kanssa käsikirjoituksen muutoksista palaverin Skypen välityksellä ja kysyin mielipiteitä kahdesta vaihtoehtoisesta lopusta. Sain kritiikkiä siitä, että olin rikkonut itse asettamaani 'vain kaksi hahmoa kerralla kuvassa' -sääntöä kirjoittamalla versioihin hautajaissaattueet, joissa esiintyi useampia hahmoja. Tapahtumia myös ehdotettiin lopetettavaksi hautausmaan sijasta samassa paikassa, mistä tarina oli lähtenytkin liikkeelle, eli Neidon ja Soturin kodissa.

Kirjoitin versioihin 1.4 ja 1.5 loput, joissa hautajaissaattueen sijaan Neito näkee paluumatkalla kotinsa lähellä olevalla hautuumaalla miehen kaivamassa hautausta. Neito säikähtää ja kiirehtii kotiin. Versiossa 1.4 Soturi makaa sängyllä kuolleen näköisenä, mutta herää yskimään Neidon koskettaessa häntä. Neito juottaa Soturille lääkkeen, Soturi parantuu ja elokuva loppuu hahmojen halatessa toisiaan onnellisina. Versiossa 1.5 Neito taas löytää Soturin kuolleen kotoaan ja lääkepullo pirstoutuu jälleen lattialle.

Tarina on tragedia mikäli onnea ei saavuteta yrityksistä huolimatta (Aaltonen 2007, 62). Traaginen lopetus houkutteli itseäni sekä muita tuotantoryhmäläisiä. Lopetus tuntui terävämmältä ja enemmän tunteita ja ajatuksia herättävältä. Katsoja olisi toivottavasti eläytynyt Neidon kamppailuun hankkia lääkettä kuolevalle läheiselleen ja kokisi sympatit tätä kohtaa, jolloin traagisen lopetuksen emotionaalinen impactti aiheuttaisi katsojalle voimakkaamman elämyksen kuin onnellinen lopetus.

Mietin kuitenkin, nollaisiko traaginen lopetus

Neidon tekemän uroteon ja Neidon sen kautta kokeman hahmonkehityksen. Kaikesta kamppailusta huolimatta Neito epäonnistui, kamppailu oli siis hyödytöntä. Tämä ei tuntunut erityisen tyydyttävältä lopetukselta sadulle, jonka tahdoin kertoa.

Kirjoitin siis versioon 1.5 kohtauksen, jossa näytetään, ettei Neidon matka ollut loppujen lopuksi täysin turha: Neito on pukeutunut elokuvan alussa näytettyyn vanhaan haarniskaan. Neito sanoo hyvästit vanhalle elämälleen Soturin haudalla ja kävelee ulos elokuvasta itsevarmasti hymyillen. Vaikka Neito ei pystynytkään pelastamaan Soturia, muutti Neidon kokemus seikkailu häntä.

Versio 1.5 on 1.4:ä selkeämmin Neidon kasvutarina. Version 1.4 lopussa Neito suorittaa vaarallisen tehtävän, mutta katsojalle ei varsinaisesti näytetä tapahtuuko Neidossa jotain muutosta sen vaikutuksesta. Version 1.5 lopussa taas muutos näkyy selkeästi Neidon itsevarmassa olemuksessa ja hänen yllään kantamissaan varusteissa. Neito on elokuvan aikana kasvanut epävarmasta, kirveen kanssa sähläävästä tytöstä itsevarmaksi soturiksi.

Myös kohtaaminen alkupuolella, jossa Soturi luovuttaa maagisen miekkansa Neidolle, saa uuden merkityksen versiossa 1.5. Soturi ikään kuin antoi tarinan alussa siunauksensa Neidon matkalle ja hahmonkehityksen suunnalle luovuttamalla arvokkaan miekkansa tälle. Vaikka tarina päättyikin Soturin kuolemaan, hän on jo tarinan alussa symbolisesti luovuttanut perintönsä soturina Neidolle.

4 Moodboard

Ryhdyin keräämään ensimmäisen juonisynopsiksen kirjoitettuani kuvakäsikirjoitusta varten inspiroivaa kuvamateriaalia moodboardiksi eli tunnelmaa edustavaksi kuvakollaasiksi. Käytin kuvia sekä inspiraation lähteenä että referensseinä konseptikuvia ja kuvakäsikirjoitusta piirtäessä.

Moodboard oli myös kokoelma inspiraatiota visuaalisessa muodossa. Sillä oli myös helppo välittää ideoita ja haluttua visuaalista ilmettä muulle työryhmälle esimerkkikuvien avulla. (Wagner 2008)

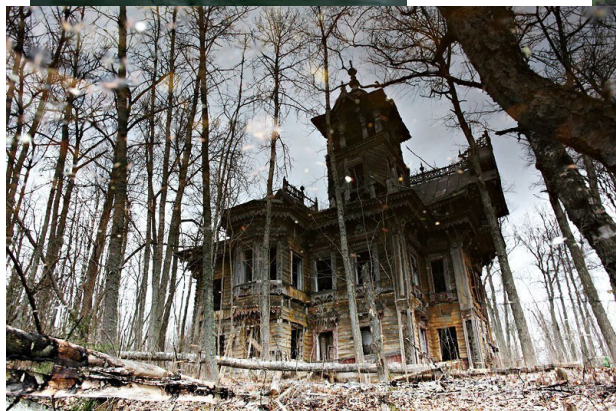
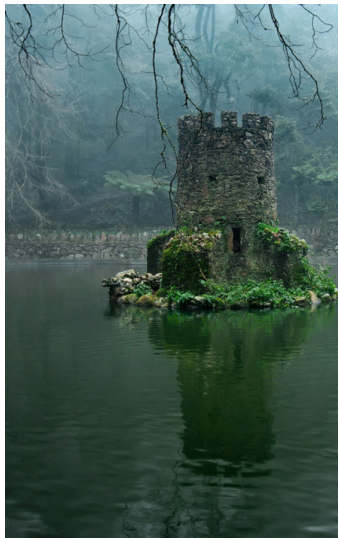
Keräsin moodboardin henkilökohtaiseen drop-box-kansioon, jotta materiaali olisi saatavilla millä tahansa tietokoneella, jolla työskentelisin. Jatkoin moodboardin kartuttamista koko projektin ajan.



Yllä: Visuaalista ilmettä ja tarinaa inspiroineita maalauksia ja kuvituksia.



Inspiraatiota ja referenssikuvia Neidon ja Soturin kotia varten.



Inspiraatiota ulkona tapahtuvia kohtauksia varten.

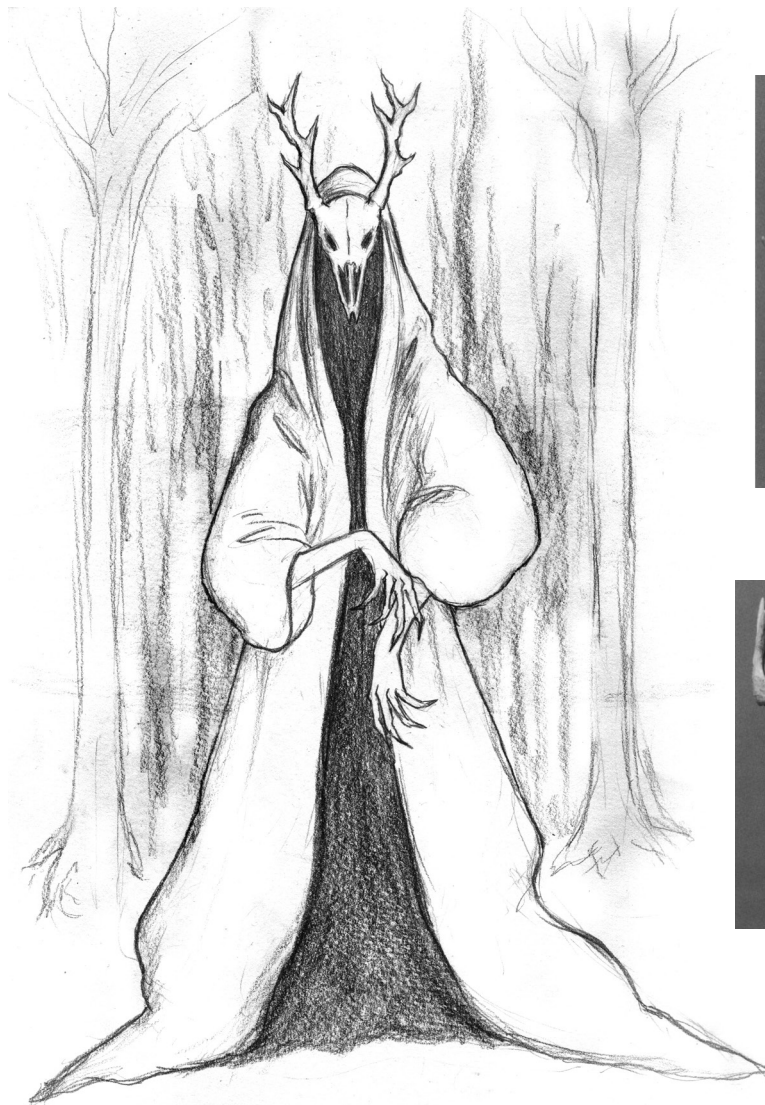
5 Hahmojen konseptointi

Konseptitaiteen tehtävänä on visualisoida elokuvan lopullista ilmettä. Konseptikuvalla voidaan esitellä esimerkiksi puvun, meikin, lavastuksen tai lokaa-tion haluttua ulkonäköä ja tunnelmaa (Katz 1991, 10).

Piirsin konseptikuvia pääasiassa suunnitellessa hahmojen ulkoasua animatikkia varten. Konsepti-kuvien piirtämisestä oli myös apua käsikirjoitusta laatiessa: käsikirjoittamisen lomassa tehdyt kon-septiluonnokset auttoivat jäsentämään ajatuksia ja määrittelemään suuntaa, johon tahdoin tarinan menevän. Konseptikuvilla oli myös hyvä esitellä tuotantoryhmälle miltä hahmot ja ja elokuvan ilme voisivat näyttää.



Oikealla: Konseptikuva Neidosta somuhaariskassa. Konseptikuva inspiroi kirjoittaessani viimeistä kohtausta.



Vasemmalla: Henkiolennon ulkonäkö sai vaikutteita etenkin MET-museon Alexander McQueen- näyttelyn valokuvista.
Keskellä: Konseptikuva Henkiolennosta.
Oikealla: Käytin Henkiolennon kallon mallina valkohäntäpeuraa.



Harkitsin Neidon ulkoasuksi myös enemmän metsänneito- henkistä teemaa. Konseptia inspiroivat muunmuassa muotisu-
unnittelija Krikor Jabotian näyttävät mekot (alhaalla vasemmalla ja oikealla).

Konseptin johtoajatuksina oli pitkä, laahusmainen helma joka kelluisi suolamessa kuvattavassa kohtauksessa näyttävästi
lammen pinnalla sekä helmistä ja peuransarvista rakennettu päähine. Konsepti oli lopulta mielestäni turhan röyhelöinen.



Alun perin tarkoitukseni oli piirtää kuvakäsikirjoitukseen Neidolle vasemmalla olevan konseptikuvan mukaisesti esiliina, mutta piirtäessä unohdin yksityiskohdan. Piirsin kuvakäsikirjoitukseen Neidolle saman mallisen hameen kuin oikeanpuoleisessa konseptikuvassa. Helmassa ja yläosassa olevat kuviot jätin kuitenkin piirtämättä kuvakäsikirjoitukseen pitääkseni piirtämisprosessin nopeana.

6 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoitus on kuvallinen suunnitelma elokuvasta, yleensä kuvitettu toisiaan sekvenssinä seuraavin piirroksin. Käsikirjoituksen tapahtumat esitetään kuvakäsikirjoituksessa siinä muodossa ja järjestyksessä, jossa ne tulisivat myös näkymään lopullisessa elokuvassa. (Cristiano 2007, 6-8; Hämäläinen 2013, 9.)

Kuvakäsikirjoituksella voidaan konseptitaiteen tapaan visualisoida elokuvan ulkoasua ja tunnelmaa, mutta pääasiallinen paino on elokuvallisessa suunnittelussa: kohtausten kerronnallinen sujuvuus ja kuvakäsikirjoituksen ymmärrettävyys ovat tärkeämpiä kuin kuvakäsikirjoituksen itsensä taiteelliset ominaisuudet (Cristiano 2007, 6).

Näytelmäelokuvien kuvakäsikirjoitus toimii myös suunnitelmana kuvaustilanteita varten. Kuvakäsikirjoituksen avulla kuvausryhmä voi ennakkoon suunnitella kuvakulmia ja kameran liikkeitä. Kuvakäsikirjoituksesta näkee nopeasti, minkä kokoisia kuvia ja minkälaisia rajauksia kuvauksissa tulee kuvatessa ottaa. Ennen kuvauksia suunniteltu kuvakäsikirjoitus auttaa myös kerronnan sujuvuuden varmistamisessa. Kerronnalliset virheet voidaan tarkistaa ja korjata ennen kuvauksia ja elokuvan jälkitöitä. (Cristiano 2007, 6-8; Hämäläinen 2013, 9-10.)

Yksi opinnäytetyöni tavoitteista on luoda Neidolle ja kukalle toimiva kuvakäsikirjoitus, joka soveltuu tulevien kuvausten ohjeistukseksi. Etukäteen suunniteltu kuvakäsikirjoitus tekee kuvaustilanteesta sujuvamman etenkin jos elokuvassa on paljon toimintakohtauksia, erikoisefektejä tai kuvaamista green screen -ympäristössä. Kameralla kuvatun ja tietokoneella tuotetun materiaalin yhdistäminen jälkeenpäin vaatii hyvän suunnittelun etukäteen, jotta ongelmia ei synny jälkikäsitteilyä tehdessä. (Hart 1999, 18-20 Hämäläisen mukaan).

Neito ja kukka -elokuvaan ei tällä hetkellä ole suunniteltu yhtään puhtaasti green screen -ympäristössä toteutettavaa kohtausta, mutta esimerkiksi suolammissa tapahtuva kohtaus tulee tarvitsemaan jälkikäsitteilyä ja erikoistehosteita. Toivon, että kuvakäsikirjoitus antaa kuvausryhmälle selkeän käsityksen siitä, miltä kohtauksen tulisi näyttää valmiina ja auttaa kuvausten suunnittelussa.

6.1 Käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseksi

Lähtiessäni tekemään ensimmäistä luonnosversiota kuvakäsikirjoituksesta aloitin prosessin purkamalla käsikirjoituksen mielikuviksi. Kävin elokuvan ensimmäisen käsikirjoituksen läpi visuaalisoiden kunkin kohtauksen yksityiskohtaisesti: mitä toimintoja suoritetaan ja minkälaisella kuvalla mikäkin toiminta näytetään katsojalle.

Kopioin käsikirjoituksen version 1.1 erilliseksi tekstitiedostoksi ja kirjasin ylös vihreällä fontilla lyhentein, minkä kokoisella kuvalla mikäkin toiminta kerrottaisiin. (Kts. Liitteet) Kirjallinen kuvapurku ei ollut lopullinen ja ehdoton määräys siitä, miten kuvasuunnitelma tulisi toteuttaa, vaan se toimi lähinnä omana apuvälineenäni alkaessani suunnitella kuvakäsikirjoitusta. Myöhemmin aloin kirjallisen kuvapurkamisen sijasta käyttämään thumbnailia kuvakäsikirjoituksen suunnittelussa.

Neidon ja kukan kuvakäsikirjoituksen ja käsikirjoituksen välisessä suhteessa kuvakäsikirjoitus ei ollut sataprosenttisen alisteinen käsikirjoitukselle. Esimerkiksi toiseksi viimeisessä kohtauksessa käsikirjoituksessa lukee seuraavasti:

INT. MAKUUHUONE

Huone on hämärä ja kylmä. Sängyssä makaa valkealla lakanalla peitetty hahmo/sängyn päällä on arkku. Lääkepullo Neidon käsissä lipeää hänen hervottomaksi valahtaneista sormistaan. Pullo putoaa ja särkyy palasiksi.

Luonnostelin thumbnailien kohtaukseen kuvat, joissa näytetään käsikirjoituksen ohjeistuksen mukaisesti lakanalla peitetty ruumis. Kuvakerrontaa animatikilla tarkastellessani tulin kuitenkin lopputulokseen, että kohtaus toimii oikeastaan paremmin ilman Soturin ruumiin näyttämistä. Tällaista kerrontaa, jossa keskeisiä tapahtumia jätetään näyttämättä tai näytetään vain osittain tai viitteellisinä, kutsutaan elliptiseksi kerronnaksi (Kivi & Pirilä 2005, 27-31).

En käsikirjoitusta kirjoittaessani olisi keksinyt käyttää elliptistä kerrontaa tehokeinona kohtauksessa, mutta kuvakäsikirjoituksen toimiessa sen kanssa mielestäni alkuperäistä paremmin en epäroinyt poiketa hieman käsikirjoituksesta.

6.2 Toteutusmedia ja tyyli

Harkitsin lopullisen kuvakäsikirjoituksen toteuttamismediaksi kolmea vaihtoehtoa: lyijykynää, tussausta siveltimellä tai piirtämistä Wacom Intuos -piirtoalustalla Photoshopissa.

Photoshopilla on helppo muokata ja monistaa kuvia, mikä olisi voinut nopeuttaa piirtämisprosessia. Omistan Wacom Intuos -piirtoalustan, mutta ostin sen vasta hiljattain, joten en ole ehtinyt harjaantumaan sen käytössä. Pelkäsin, että piirrosjälki olisi tästä syystä heikkolaatuista. Uuden piirtämismedian käyttö vaatii oman totutteluaikinsa, jonka käytn mieluummin täysipainoiseen työskentelyyn.

Toinen harkitsemani media oli muste ja tussisivellin. Pidän siveltimellä tussaamisen rennosti jäljestä; medialla saa myös helposti dramaattista jälkeä lisäämällä musteen määrää. Virheitä tehdessä tussipiirroksia on kuitenkin hankalampi korjata jälkikäteen. Lisäksi luonnostelisin kuitenkin pohjalle lyijykynällä, joten viimeistely tussaamalla tuntui turhalta vaivalta.

Valitsin lopulta toteuttamismediaksi yksinkertaiset paperin ja lyijykynät. Lyijykynää olen käyttänyt aktiivisesti viime vuodet, ja tutun median kanssa työskennellessä olen rennompi. Pidän myös orgaanisesta jäljestä, jota saan lyijykynällä aikaan. Koneella piirtäessä piirtojätkeni on mielestäni vähemmän eloisaa. Lyijykynäpiirroksia on myös suhteellisen helppo muokata ja korjata jälkikäteen.

Käytin kuvakäsikirjoituksen luonnosteluun pehmeitä lyijykyniä väleiltä B4-B8. Kuvakäsikirjoituksen kuvien ei ollut tarvetta olla äärimmäisen hiotuja taideteoksia, vaan ne saivat mielestäni jäädä luonnosmaisiksi. Yksittäisiä kuvakäsikirjoituksen kuvia ei ole tarkoitus tarkastella itsenäisinä taideteoksina, vaan osana kuvakerrontaa. Tiesin myös, ettei yksittäisten kuvien viimeistelyyn kannattaisi panostaa turhaa aikaa: jo piirrettyjä kuvia jouduttaisiin mitä luultavimmin muokkaamaan ja poistamaan, mikäli elokuvan dramaturgia sitä vaatisi. Projektin puolivaiheilla käsikirjoitukseen tulikin muutoksia, joiden johdosta jouduin hylkäämään kokonaan yhden kohtauksen, jota olin jo ryhtynyt luonnostelemaan. Kuvakäsikirjoitus koki muutoksia myös animatik-vaiheessa.

Aloitin usein kuvakäsikirjoituksen piirtämissessiot tekemällä muutamia nopeita lämmittelypiirroksia päähenkilöstä erilliseen luonnoskirjaan. Piirrosten tarkoituksena ei ollut näyttää erityisen hyviltä tai olla anatomisesti korrekteja, vaan tuoda rentoutta ja itsevarmuutta piirtämiseen.

Tiedän entuudestaan jääväni helposti jumiin ensimmäisiä kuvia piirtäessä, mikäli piirrottyyli tai piirrosjäljen tekninen taso ei vastaa odotuksiani. Välttääkseni tätä pyrin hahmottelemaan kerralla suuremman määrän kuvia sen sijaan, että olisin piirtänyt yhden kuvan yksityiskohtineen kerralla valmiiksi.

Piirrosten laatu ja tyyli ei valitettavasti pysy täysin yhtenäisenä kuvakäsikirjoituksen läpi. Esimerkiksi Neidon silmien koko ja kasvojen muoto vaihtelevat hieman kuvasta toiseen. Kyseessä on kuitenkin näytelmäelokuvan kuvakäsikirjoitus, eikä laadullinen ja tyyllinen heittely mielestäni haittaa kuvakäsikirjoituksen ymmärtämistä niin kauan, kun hahmot ovat selkeästi tunnistettavissa. Mainittakoon, että visuaalisesti heikoimmat ja yleisestä tyylistä poikkeavimmat kuvat piirsin yleensä joko aivan piirtämisesession alussa tai lopussa. Sessioiden alussa työskentelystä puuttui varmuutta, sessioiden lopussa silkka väsymys heikensi laatua. Tiukan aikataulun vuoksi piirtämistä oli kuitenkin jatkettava välillä väsymysrajan ylitse tulosten saavuttamiseksi.

Animatikin teko toi kuvakäsikirjoitukseen myös yhden esteettisen lisän. Lisäsin piirrosten elävöittämiseksi kuviin tekstuurin After Effectsissä. Harmaan ja valkoisen sävyissä luonnosteltu kuvakäsikirjoitus näytti mielestäni sellaisenaan liian paljaaltaan. Lisäksi kellastunut paperi toimi mielestäni elokuvan genren huomioon ottaen hyvänä visuaalisena lisänä.



Yllä: alkuperäinen kuvakäsikirjoituksen luonnos skannattuna.

Keskellä: Tekstuuri, jonka lisäsin kuvakäsikirjoituksen on peräisin skannaamastani vanhasta sukuvalokuvasta.

Alla: Lisäsin tekstuurin kuvakäsikirjoituksen kuvien päälle After Effectsissä Linear Burn- blending modella.

6.3 Referenssikuvat

Referenssikuvia on tarkoitus käyttää varmistamaan, että kuvattavat kohteet ovat visuaalisesti korrekkeja (Tillman 2011, 85). Mikäli kuvakäsikirjoitusvaiheessa elokuvan kuvauspaikat ja näyttelijävalinnat eivät vielä ole tiedossa, kuvakäsikirjoituksen hahmot ja lokaatiot voidaan pitää tarkoituksellisesti geneerisenä (Beiman 2007, 20-21).

Olin kuitenkin jo konseptikuvissa käyttänyt Leena Hämäläistä Neidon mallina, joten oli luonnollista pyytää hänet myös kuvakäsikirjoituksen malliksi. Otimme 13-15.9 pidetyssä tuotantokokouksessa kuvakäsikirjoituksen ensimmäisen version perusteella referenssivalokuvia päätoiminnoista. Mietimme samalla kuvakulmia ja rajauksia, joita elokuvassa voisi käyttää.

Tässä vaiheessa voisi kysyä, miksei koko kuvakäsikirjoitusta toteutettu valokuvaamalla. Piirtämisessä on kuitenkin etunsa valokuvalla kertomiseen. Kaikkia kuvakäsikirjoituksen kuvista ei suinkaan ole piirretty yksi yhteen mallikuvan kanssa. Esimerkiksi mallin ilme tai asento referenssikuvassa ei aina vastannut kuvakäsikirjoitukseen tarvitsemaani ilmettä tai asentoa. Piirtämällä muutokset kuvissa oli helppo toteuttaa nopeasti ja edullisesti.

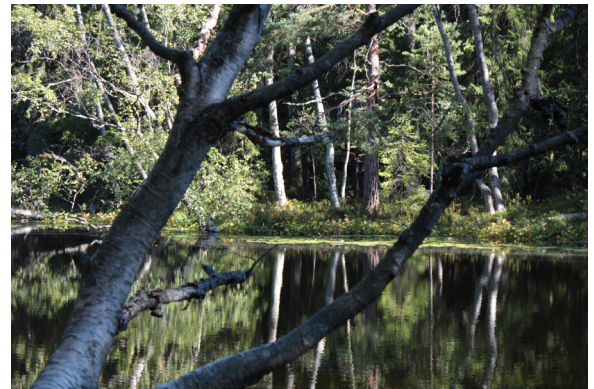


Ylhäällä: Piirsin ensin karkean luonnoksen kuvattavasta toiminnasta (ylhäällä vasemmalla).
Keskellä: Käytin lopullisen luonnoksen referenssinä tuotantokokouksessa otettua valokuvaa.
Oikealla: Lopullinen luonnos.

Projektin puolivaiheilla tehdyt muutokset käsikirjoituksessa tarkoittivat myös muutoksia kuvakäsikirjoituksessa. Uusien referenssikuvien valokuvauksession järjestäminen oli kuitenkin tarpeeton, sillä pystyin käyttämään joitain jo otettuja referenssikuvia myös uusien piirrosten malleina.

Kävin projektin alussa ottamassa referenssikuvia taustoja varten läheisissä metsissä. Suolammella tapahtuvaa kohtausta varten vierailin Helsingin Laajasalossa sijaitsevalla Kruunuvuorenlammella, jota harkitsimme myös kohtauksen lopulliseksi kuvuspaikaksi. Suurimman osan taustoista jätin kuitenkin piirtäessä suhteellisen geneerisiksi ja viitteellisiksi.

Taustoja piirtäessä perspektiivi aiheutti minulle usein turhautumista, etenkin sisätiloja piirtäessä. Sisätilojen hahmottaminen ilman kattavia referenssikuvia oli itselleni vaikeaa. Mietin projektin loppupuolella sisätilojen mallintamista jollain 3D -ohjelmalla taustojen referensseiksi, mutta päätin lopulta, ettei se olisi ajankäytön kannalta järkevää.



Oikealla: kaksi ottamaani referenssivalokuvaa.

6.4 Kuvakoko

Kuvakoko määrittelee, kuinka kuvattava kohde asettuu kuva-alueelle ja miten suuri osa kohteesta näkyy kuvassa. Kuvakoon valinnalla voidaan kiinnittää katsojan huomio haluttuihin yksityiskohtiin, esimerkiksi hahmon kasvojen ilmeisiin keskustelun aikana. (Kivi & Pirilä 2008, 82-83)

Käytin Neitoa ja kukkaa suunnitellessa kahdeksan kuvakoon järjestelmää. Kirjallisesti kuvapurkua tehdessä merkitsin kuvakoot tekstiin seuraavin lyhentein:

YK - Yleiskuva

LKK - Laaja kokokuva

YK - Kokokuva

LPK - Laaja puolikuva

PK - Puolikuva

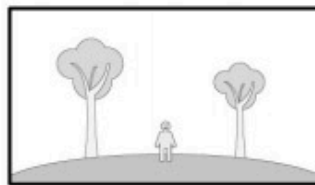
PLK - Puolilähikuva

LÄH - Lähikuva

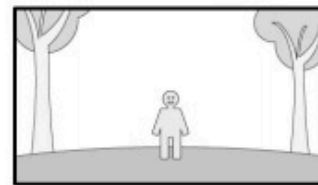
ELK - Erikoislähikuva

Lisäksi Neidossa ja kukassa on käytössä:
OTS – olan yli (over the shoulder)

Pyrin kuvakäsikirjoituksessa kuvakoosta toiseen siirtyessä hyppäämään vähintään yhden kuvakoon yli. Liian pieni muutos kuvakoossa aiheuttaa mielikuvan otoksen katkeamisesta kesken kaiken. Liian suuri kuvakoon muutos, esimerkiksi erikoislähikuvasta yleiskuvaan, saattaa vaikuttaa otosten välisen yhteyden tunnistamisessa. (Kivi & Pirilä 2008, 82-85)



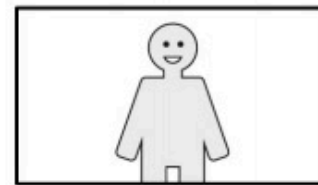
YLEISKUVA



LAAJA KOKOKUVA



KOKOKUVA



LAAJA PUOLIKUVA



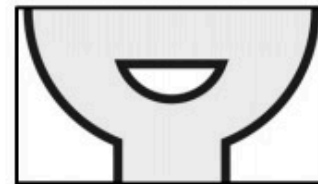
PUOLIKUVA



PUOLILÄHIKUVA



LÄHIKUVA



ERIKOISLÄHIKUVA

6.5 Kuvasuhde

Kuva-alueen rajat määrittelee kuvasuhde. Kuvasuhteella tarkoitetaan kuvan leveyttä suhteessa sen korkeuteen. (Hämäläinen 2013, 13). Tahdoin jo luonnosteluvaiheessa piirtää elokuvan kuvakäsikirjoituksen lopullisen version valmiiksi kuvasuhteeseen 16:9. 16:9 on yleinen teräväpiirtotelevision kuvasuhde (CinemaSource 2001), ja elokuva tul-taisiin myös mitä todennäköisimmin kuvaamaan tähän suhteeseen.

Toteutin kuvakäsikirjoituksen 16:9 kokoiset piirtopohjat Adobe Photoshopissa. Merkitsin 16:9 rajat A4 ja A5- kokoihin ja tulostin niistä paperiver-siot. Merkitsin pohjiin myös valmiiksi kuvan huo-miopisteet. Piirsin printtien

Kuvakäsikirjoituksen luonnokset piirsin joko A4 tai A5-kokoisille papereille. A5 oli sopiva paperikoko puolilähikuvista erikoislähikuviin, puolikuvasta yleiskuvaan piirsin A4-kokoon.

Kuvasuhteeseen piirtäminen tuntui alkuun hanka-lalta. 16:9 -kuvasuhde tuntui korkeussuunnassa liian matalalta ja pituussuunnassa liian leveältä. Olen tot-tunut piirtämään vapaasti mihin kokoon tahansa, ja piirrosten sijoittaminen tiukemmin rajatulle alueelle

aiheutti päänsäivaa. Katsoin lopulta parhaimmaksi pitää paperille merkityt kuvasuhteen rajaukset luon-nosvaiheessa lähinnä ohjeistuksina sen sijaan, että olisin ajatellut ne absoluuttisina rajoina, joita ei saisi ylittää. Piirsin hahmot ja taustat tarpeen vaatiessa vapaasti rajojen yli ja rajasin kuvat Photoshopissa ja AfterEffectsissä uudestaan.



Yllä: Alkuperäinen luonnos kuvakäsikirjoitukseen. Paperissa näkyy lyijykynällä merkityt 16:9 kuvasuhteen rajat.
Alla: Lopullinen kuva After Effectsissä uudelleen rajattuna.

6.6 Sommittelu ja huomiopisteet

Kuvan sommittelulla pyritään tasapainoon kuvan eri elementtien välillä (Cerver, 2003). Katsojan silmä pyritään kuvan sommittelun avulla ohjaamaan kuvassa kohtiin, jotka ovat toiminnan tai tarinan kannalta merkityksellisiä (Glebas 2009, 180).

Sommittelu noudattaa usein kolmansien sääntöä: Kuva-alue jaetaan halkaisuviivoilla kolmeen yhtä suureen osaan pysty- ja vaakasuunnassa. Kohtia, joissa halkaisuviivat leikkaavat toisensa, kutsutaan huomiopisteiksi. (Ablan 2003, 129 Hämäläisen mukaan; Zukauskas 2012.)

Sommittelussa kuvan elementit kannattaa sijoitella niin, että ne suuntaavat katsojan huomion kohti kuvan huomiopisteitä ja ikään kuin tukkivat kuvan "uloskäynnit". Jos kuvaan jää paljon tyhjää tilaa, katsojasta voi vaikuttaa siltä, kuin kuvasta puuttuisi jotain. Poikkeuksen muodostavat kuvat, joissa hahmo katsoo kuva-alueen ulkopuolelle sijoittunutta kohdetta. Tällaisiin kuviin on hyvä jättää hahmon katseen suunnalle tilaa. Katsojan huomio kiinnittyy hahmon katseen suuntaan ja katsoja odottaa näkevänsä seuraavassa kuvassa hahmon katseen kohteen. (Cristiano 2007, 121: Glebas 2009, 180.)

Leikatessa kuvasta toiseen huomiopisteen olisi hyvä pysyä suunnilleen samassa kohtaa kuvaa kuvakerronnan sujuvan jatkuvuuden vuoksi. Ihmisen silmällä kestää aina hetki hakeutua uuteen kohteeseen kuvassa, ja jos huomiopiste hyppää kuvasta

toiseen leikatessa suuresti, kuvakerronta voi tuntua töksähtelevältä.

6.7 Jatkuvuusleikkaus

Jotta elokuvan kuvakerronta pysyy sujuvana ja katsojalle ymmärrettävänä, edellyttää se illuusiota ajan ja paikan jatkuvuudesta. Otosten välinen jatkuvuus tarkoittaa ympäristön, toiminnan ja kuvan sisältämien elementtien pysymistä samankaltaisena leikatessa kuvista toisiin. Esimerkiksi lavasteet, pöytä tai hahmojen puvustus ei saa muuttua kuvasta toiseen ellei muutosta näytetä erikseen. (Kivi & Pirilä 2008, 81-82.)

Virheitä jatkuvuudessa kutsutaan klaffivirheiksi. Huomattavat klaffivirheet voivat häiritä sisällön ymmärtämistä ja katsojan keskittymistä elokuvan tapahtumiin. (Kivi & Pirilä 2008, 81-82.)

Opinnäytetyössäni käytin erityisesti animatikkia välineenä kuvakäsikirjoituksen jatkuvuusvirheiden tarkistamisessa.

6.8 Suojaviiva

Suojaviivasääntöä käytetään elokuvan jatkuvuuden tukemiseksi. Suojaviiva on kuvitteellinen raja, jota kamera ei saa ylittää kohtausta kuvattaessa. Suojaviiva syntyy kuvassa näkyvien kohteiden välille kohtauksen ensimmäisen kuvan asettelun mukaisesti. Kamera voi kuvata kohteita useista eri kuvakulmista, mutta kameran on pysyttävä suojaviivan yhdellä puolella.

Kameraa voidaan liikuttaa korkeintaan 180 asteen kulman laajuusella alueella ja suojaviivasääntöä kutsutaan tämän takia myös 180 asteen säännöksi. (Hämäläinen 2013, 16-17; Christiano 2007, 96-97.)

Suojaviivan avulla kamerakulmat voi organisoida säilyttämään yhtenäisen tilan tunteen. Katsojan tulisi aina kyetä tiedostamaan miten hän on sijoittunut suhteessa toimintaan kuvassa, sekä miten hahmot ovat sijoittuneet suhteessa ympäristöönsä ja toisiinsa. (Katz, 129)

Suojaviiva voidaan ylittää, mikäli sen tapahtumien näytetään esimerkiksi kameran ajolla. Pysin suunnittelemaan Neidon ja kukan kuvakerronnan kuitenkin niin, ettei suojaviivan ylittämislle olisi varsinaista tarvetta.

6.9 Liikkeen suunta

Liikkeen suunnalla on Neidon ja kukan kerronnassa oma merkityksensä. Neidon liike on aluksi länsimaisen lukusuunnan mukaisesti kuvassa vasemmalta oikealle, pois päin kotoa ja kohti tavoitetta. Saavu-

tettuaan maagisen kukan Neidon liikkeen suunta muuttuu oikealta vasemmalle, paluuksi kohti kotia ja pelastusta odottavaa Soturia.

Sijoitin tietoisesti hahmot kuvissa huomiopisteisiin vasemmalle tai oikealle. Soturi on aina kuvassa vasemmalla. Vasemmalla on koti, jossa Soturi odottaa Neidon paluuta. Henkiolento on taas kuvassa portinvartijana sen suunnan puolella, johon Neidon pitää seuraavaksi kulkea.

Viimeisessä kohtauksessa Neito lähtee taas kuvasta vasemmalta oikealle, eteenpäin kohti uusia seikkailuja.

6.10 Kuvakulmat

Kuvakulmalla tarkoitetaan kameran sijoittumista kuvattaviin kohteisiin nähden. Tavallisimmat kolme kuvakulmaa ovat alakulma, yläkulma ja suora kuvakulma.

Suorassa kuvakulmassa kamera on silmien tasolla. Tämä on yleisin kuvakulma kun kohteena on ihminen. Alakulmassa kamera sijoitetaan kohdetta matalammalle ja kohdetta kuvataan alhaalta ylöspäin. Yläkulmassa kamera on kohdetta korkeammalla ja kohdetta katsellaan ylhäältä alaspäin. (Hämäläinen 2013, 18.)

Henkiolennon kanssa keskustelussa tahdoin kameran kuvakulmien korostavan hahmojen välistä suhdetta: Neitoa kuvattaessa kamera olisi yläkulmassa jotta Neito vaikuttaisi pienemmältä ja vähäpätöisemmältä. Vastaavasti Henkiolentoa

kuvattaessa kamera sijoitettaisiin alakulmaan, joka korostaisi Henkiolennon pituutta ja uhkaavuutta Neitoon nähden.

En kuitenkaan täysin onnistunut tässä tavoitteessa piirtäessäni kuvakäsikirjoitusta. Kamera olisi mahdollisesti jo referenssikuvia kuvatessa pitänyt sijoittaa jyrkempiin kulmiin. En kuitenkaan katsonut tarpeelliseksi piirtää Neidon ja Henkiolennon välisten kohtausten kuvia uudestaan pelkästään kuvakulmien muokkaamiseksi.



Neidon ja Henkiolennon välisissä kohtauksissa kuvakulmat olisivat saaneet olla vielä jyrkempiä.

7 Animatik

Animatik on kuvakäsikirjoituksen pohjalta leikattu video, jolla voi etukäteen testata muunmuassa elokuvan jaksotusta, ajoitusta, tunnelmaa, kuvien kompositioita, kameran liikkeitä ja yleistä kuvakerronnan toimivuutta. Animatik ei ole varsinainen animaatio, vaan kaksiulotteinen, sarjakuvamainen liikkuva esitys johon usein liitetään testiversiot elokuvan dialogista, äänimaailmasta ja taustamuusiikista. Näytelmäelokuvien animatikit eivät yleensä sisällä täysin animoitua liikettä, vaan hahmojen liikkuminen esitetään yleensä yksinkertaisilla alku- ja loppukuvilla. (Beiman 2007, 19; Irwing & Rea, 28; Cristiano 86-88.)

Opinnäytetyössäni animatikin pääasiallisena tehtävänä on kuvakerronnan toimivuuden tarkistamisessa. Kuvakäsikirjoituksen virheet tulevat selkeämmin esille liikkuvassa muodossa kuin paperilta tai ruudulta still-kuvina tarkasteltuna. Toteutin animatikin Adobe AfterEffectsissä.

7.1 Kuvien animointi

Koska kyse on animatikista, ei varsinaisesta animaatiosta, olennaisinta oli esittää liikkeen alku ja loppu (ja mahdollisesti myös keskikohta) niin, että katsoja ymmärtää, minkä toiminnan kuvassa oleva hahmo suoritti. Käytin liikkeen kuvaamiseen myös sarjakuvakerronnasta tuttuja tehokeinoja kuten liikettä kuvaavia viivoja. Valintani käsin piirretystä kuvakäsikirjoituksesta vaikutti myös animointiin. Animatikissa alkeellista animointia tarvittavia

kuvia olisi ollut ehkä nopeampi ja helpompi toteuttaa piirtoalustaa ja Photoshopin layeriä käyttäen. Toisaalta kuvien replikointi paperin läpi piirtämällä ei vienyt erityisen paljon aikaa tai vaivaa, joten en katso toteutusmedian valintani olleen virheellinen.

Käytin tyyllillisenä tehokeinona ristiinhimmennystä kahden kuvan välillä. Tämä teki mielestäni liikkeen pehmeämmäksi ja visuaalisesti miellyttävämmäksi katsoa. Animoin kuvia myös maskien ja erilaisten yksinkertaisten säätöjen avulla, kuten muokkaamalla kuvien läpinäkyvyyttä tai rotaatiota. Esimerkiksi Soturin kasvoilla näkyvät merkit sairaudesta animoin haalistumaan Neidon juotettua hänelle lääketta.

7.2 Animatikin pituus

Ideoinnin alkuvaiheessa kaavailin elokuvasta kolmeminuuttista, jonka kuvakerronta olisi musiikkivideomaisen nopeaa ja tiivistä. Käsikirjoitusta ja kuvakäsikirjoitusta hioessa kerronta kuitenkin alkoi venymään yli kolmen minuutin. Koska elokuva tuotetaan itsenäisenä produktiona eikä sitä ole tilaamassa mikään ulkopuolinen taho, joka määrittäisi tuotoksen pituuden, en huolestunut kerronnan venymisestä. Lopullisen tuotoksen tarkka pituus ei tuntunut kuvakäsikirjoitusta muokatessa olennaiselta niin kauan kun se ei selkeästi ollut ylittämässä kymmentä minuuttia.



Vasemmalla: ristiin himmennys kahden kuvan välillä

Oikealla: lisäsin kuviin liikkeen tuntua sarjakuvamaisilla viivoilla. Merkitsin myös paikoin liikkeen suuntaa nuolilla.

Sain kuitenkin opinnäytetyön väliseminaarissa kritiikkiä aiheesta. Tavallisesti käsikirjoitukset kirjoitetaan minuutilleen tiettyyn pituuteen. Myöskään animatik ei saisi heilua ajassa. (Tuovi, 2013.)

En kuitenkaan osannut täysin arvioida piirtämäni kuvakerronnan pituutta kokeilematta. Testasin animatikin ensimmäistä versiota kolmeen minuuttiin, vaikka epäilinkin, ettei aika riittäisi piirtämäni kuvakerronnan pituudeksi. Lisäsin puolitoista minuuttia lisää, ja tämä vaikutti sopivalta pituudelta suhteessa kuvakerrontaan ja musiikkiin. Lopullisen animatikin pituus on siis neljä minuuttia 30 sekuntia, mukaanlukien alku- ja lopputekstit.

7.3 Musiikki, äänimaailma ja rytmillinen leikkaaminen

Elokuvassa, jossa ei ole ollenkaan dialogia, on musiikilla ja äänimaailmalla tärkeä tehtävä sekä tunnelman luojana että tarinan kertojana. Työni painotus on kuitenkin pääasiallisesti kuvakerronnassa, joten rajasin äänisuunnittelun pois opinnäytetyöstäni.

Animatikin rytmillinen leikkaaminen osoittautui kuitenkin hankalaksi ilman minkäänlaista äänimaailmaa. Animatikin kerronta toteutetaan pääosin still-kuvin, ja koin hankalaksi arvioida kohtausten ja suoritettavien toimintojen ajallisia pituuksia: kuinka monta sekuntia kutakin kuvaa tulisi ruudulla pitää, jotta kerronta tuntuisi katsojasta luonnolliselta?

Päädyin tekemään yksinkertaisen äänimaailman auttamaan animatikin rytmillisessä leikkauksessa.

Hankin ilmaisia ääniefektejä Freesound.org:ista ja leikkasin niitä After Effectsissä kuvakerronnan tueksi. Kohtausten pituudet leikkasin taustamusiikin mukaan. Musiikin hankin verkkopalvelu Jamendosta. Jamendosta ladattua musiikkia on luvallista käyttää ei-kaupallisiin tarkoituksiin sillä ehdolla, että musiikin tekijätiedot ilmaistaan teoksen yhteydessä. Taustamusiikin valinnoilla pyrin myös

Katsoin After Effectsin riittävän tarpeisiini äänimaailman toteutuksessa, vaikka ohjelmana se ei ole ihanteellisin mahdollinen väline äänityöskentelyyn. Painotus opinnäytetyössäni ei kuitenkaan ole äänikerronnassa, joten en hankkinut erikseen mitään äänityöskentelyyn tarkoitettua ohjelmaa tähän tarkoitukseen.

7.4 Kritiiki ja muutokset

Animatikista oli selkeästi hyötyä Neidon ja kukan kuvakäsikirjoitusta tarkastellessa. Järjestäessäni kuvakäsikirjoituksen kuvat ensimmäistä kertaa toisiaan sekvenssinä seuraavana videona After Effectsiin, huomasin heti paljon korjattavaa kuvakäsikirjoituksessa.

Osa kuvakäsikirjoitukseen tehdyistä muutoksista ei johtunut suoranaisista virheistä vaan pyrkimyksestä parantaa kerronnan laatua. Esimerkiksi huomasin käyttäneeni hyvin vähän lähikuvia; sen sijaan puolilähikuvia oli sitäkin runsaammin. Lähikuvien lisääminen joukkoon oli onneksi helppoa. Joitain Neidon puolilähikuvia tarvitsi vain rajata tiukem-

min lähikuvan aikaan saamiseksi.

Määrällisesti eniten virheitä esiintyi huomiopisteen jatkuvuudessa, vaikka yritin kuvakäsikirjoituksen piirtämisvaiheessa ottaa sen huomioon mahdollisimman hyvin.

Tarkistin huomiopisteen jatkuvuuden After Effect-sissä guide- viivojen avulla. Mikäli huomiopiste heittäli häiritsevästi, rajasin kuvat uudestaan niin, että hahmot sijoittuivat huomiopisteissä jatkuvuuden kannalta oikein. Esteettisesti ratkaisu on hieman kömpelö, sillä moniin kuviin jäi reunoille tyhjää tilaa. Katsoin kuitenkin ettei se häiritse kuvakerontaa yhtä paljon kuin virheet huomiopisteen jatkuvuudessa. Lisäksi kuvien uudelleen piirtämiseen olisi kulunut aikaa, jota opinnäytetyöprosessin loppuvaiheilla ei enää ollut käytettäväksi pienten esteettisten virheiden hiomiseen.



Tuodessani piirroksen After Effectsiin huomasin, ettei Henkiolento sijoittunut ruudulla oikeaan kohtaan suhteessa edeltäneeseen kuvaan. Korjasin



Vaihdoin animatikissa kohtausta tarkasteltuani kameran kuvakulman mielestäni kerronnan jatkuvuuden kannalta paremmin sopivasti Neidon selkäpuolelle.

8 Haasteet työskentelyssä

Aloittaessani opinnäytetyön kärsin etenkin hartia- ja niskakivuista jotka saivat myös oikean käteni kroonisen rannevaivan oireilemaan. Työpisteeni ergonomia oli kyseenalainen, mikä kostautui työskentellessä pitkiä jaksoja kerrallaan.

Uuden, paremmin säädettävissä olevan työtuolin hankinta vähensi hartiakipuja huomattavasti. Vuorottelu kuvakäsikirjoituksen piirtämisen ja kirjallisen osuuden kirjoittamisen välillä vähensi piirtokäteen kohdistuvaa yksipuolista rasitusta. Piirtäessä kiristin usein ideaalisiteen piirtokäden ympärille ja kirjoittaessa käytin rannetukea. Työskentelin myös ajoittain seisaaltaan, minkä pitäisi vähensi selän rasitusta.

Hartiakivut haittasivat kuitenkin työskentelyä koko opinnäytetyöprosessin läpi. Etenkin piirtäminen oli ajoin hankalaa piirtokäden ranteen kipeytyessä.

Keskittymistä ja työskentelyn jaksottamista auttoi StayFocusd, Google Chrome- internetselaimeen asentamani applikaatio. Asetin applikaation sallimaan opinnäytetyön kannalta olennaiset sivut ja estämään muun internetin selaamisen tunniksi kerrallaan.

9 Yhteenveto

Tavoitteenani opinnäytetyölle oli luoda lyhytelokuvaksi soveltuva tarina ja tehdä tarinan pohjalta elokuvalla kuvakäsikirjoitus. Koen myös onnistuneeni molemmissa tavoitteissa. Pidän tarinasta ja näen sen toteuttamiskelpoiseksi näytelmäelokuvaksi. Myös kuvakäsikirjoitus on mielestäni toimiva ja toteuttamiskelpoinen.

Suurten taiteellisten ja tarinaa koskevien päätösten tekeminen tuntui projekin aikana vaikealta. Ohjaajaa vastaava asema ei tuntunut luontevalta, vaan olisin monesti kaivannut jotain itseäni ylempää tahoa ohjaamaan projektin suuntaa. Työryhmältä sain mielipiteitä ja kritiikkiä, joka auttoi muokkaamaan tarinaa parempaan suuntaan, mutta lopullinen vastuu kaikista päätöksistä oli aina itselläni.

Sisällyttämällä tarinan käsikirjoitusprosessin opinnäytetyöhöni lisäsin työmäärää kenties turhan paljon. Toisaalta tarinan kehittäminen oli niin iso osa opinnäytetyöprosessia, että sen rajaaminen ulkopuolelle olisi tuntunut turhauttavalta.

Jälkeenpäin kuvakäsikirjoitusta ja animatikkia tarkastellen toivoisin, että olisin käyttänyt enemmän aikaa piirrosten visuaalisen ulkoasun huoliteluun ja tyylin yhtenäisyyden varmistamiseen. Kaikki kuvakäsikirjoitukseen piirtämäni kuvat eivät mielestäni ole niin esteettisiä tai ulkoasultaan huoliteltuja, mitä kykenen ajan kanssa tuottamaan. Toisaalta kuvia piti poistaa ja muokata läpi ku-

vakäsikirjoitusprosessin niin runsas määrä, ettei aikaa yksittäisten kuvien tyylittelyssä olisi ollut mieltä. Kuvien ymmärrettävyys ja toimivuus osana kuvakäsikirjoitusta on myös lopulta tärkeämpää kuin yksittäisten kuvien esteettisyys.

Neito ja kukka ei näillä näkymin tule jäämään vaan opinnäytetyöksi, vaan siitä on tarkoitus toteuttaa näytelmäelokuva. Kuvaukset on alustavasti suunniteltu toteutettavaksi kesän aikana, muu elokuvan esituotanto puvustuksesta näyttelijöiden kiinnitykseen taas talven aikana. Itse odotan jo innolla projektin viemistä eteenpäin kohti valmista lyhytelokuvaa.

Lähteet

- Aaltonen, J. 2007. Käsikirjoittajan työkalut: audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Cerver, F. 2003. Piirtäminen: Harrastajan opas. Saksa: Könnemann.
- Cowgill, L. 2005. Writing short films: structure and content for screenwriters. 2nd edition. Los Angeles: Lone Eagle Publishing Company.
- Cristiano, G. The Storyboard Design Course: The ultimate guide for artists, directors, producers and script-writers. United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.
- Glebas, F. 2009. Directioning the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Oxford: Focal Press.
- Hiltunen, A. 1999. Aristoteles Hollywoodissa: menestystarinan anatomia. Hanki ja jää- sarja. Helsinki: Gaudeamus.
- Hämäläinen, L. 2013. Animatic kuvasuunnittelun työvälineenä: Animoitu kuvakäsikirjoitus osana näytelmäelokuvan tuotantoa. Metropolia ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö.
- Irving, D. & Rea, P. 2006. Producing and directing the short film and video. 3rd edition. USA: Focal Press.
- Katz, S. 1991. Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Michigan: Michael Wiese Productions.
- Tillman, B. 2011. Creative Character Design. Waltham USA: Focal Press.
- Wales, G. 2013. Joss Whedon rewrote troublesome scenes in Thor: The Dark World. Totalfilm.com. [viitattu 09.09.2013] saatavissa: <http://www.totalfilm.com/news/joss-whedon-rewrote-troublesome-scenes-in-thor-the-dark-world>

Wangner, M. 2008. Why Mood Boards Matter [viitattu 10.09.2013] saatavissa:
<http://www.webdesignerdepot.com/2008/12/why-mood-boards-matter/>

Zukauskas, L. 2012. [viitattu 26.10.2013] saatavuus: <http://laurenzuke.tumblr.com/post/18089582798/mok-ou-someting-for-a-friend-i-just-want-to>

Kuvalähteet

Gaynor, E. & Haavisto, K. 1991. Russian Houses. New York: Stewart, Tabori & Chang Inc.

Golynets, S. 1982. Ivan Bilibin. Leningrad: Aurora.

<http://traditionalclothingoftheworld.blogspot.fi/2012/07/traditional-russian-clothing.html>

<http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/ensemble-girl-who-lived-in-tree/>

<http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/ensemble-its-a-jungle-out-there/>

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bilibin3_saltan.jpg

<http://www.flickr.com/photos/tylerforesthauer/>

<http://allthingsfinnish.tumblr.com/post/29789563016> - Kotinen Lammi, photo by Fred Björkstén

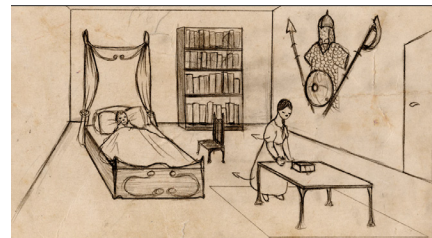
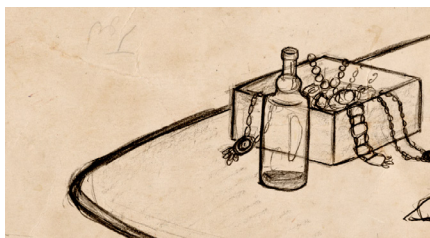
<http://zoocanvas.tumblr.com/post/47025212907/horn-and-antler-variety-from-animal-anatomy-for>

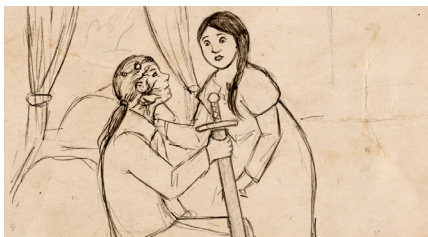
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bilibin3_saltan.jpg

<http://www.krikorjabotian.com/>

<http://www.wikipaintings.org/en/viktor-vasnetsov#supersized-featured-237488>

<http://www.wikipaintings.org/en/viktor-vasnetsov#supersized-featured-237513>

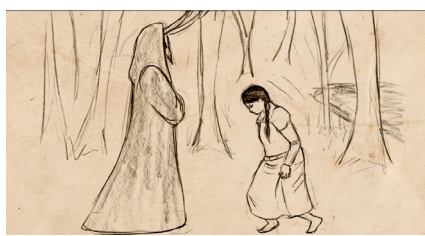
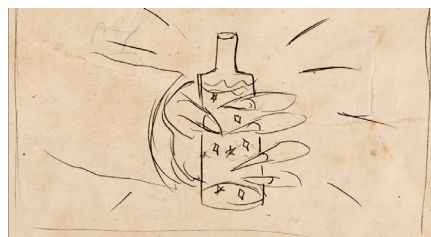


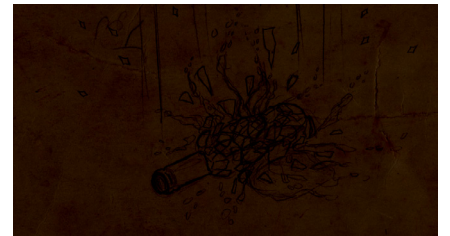














Neito ja kukka
Versio 1.1

INT. MAKUUHUONE

Sängyssä makaa tyyntyen tukemana kuolemaa tekevä Prinssi. Prinssin kaulasta kohti kasvoja nousee ilkeän näköisiä mustia juovia, kuin verenmyrkytys joka leviää nopeaa tahtia. Sängyn laidalla istuu Neito, joka syöttää lusikallisen lääkettä hiljaa yskivälle Prinssille.

Neito nostaa lääkepullon silmiensä tasolle ja katsoo sitä huolissaan. Pullo on lähes tyhjä.

INT. MAKUUHUONE

Neito kirjoo kuviota kankaaseen. Prinssi yskii taustalla. Yskiminen saa Neidon irrottamaan hetkeksi katseen työstään ja hän pistää itseään neulalla sormeen. Veripisara kasvaa sormelle ja pisarat tipahtelevat kirjontakuvion päälle. Työn aiheena on erikoinen valkoinen kukkanen. (Foreshadowing)

Neidon ilme muuttuu huolestuneesta vihaiseksi. Hän nousee ylös päättäväisesti. Neidon käsi nappaa lähes tyhjän lääkepullon sekä timantteja ja kultarahoja.

Neito on jo avaamassa ovea, kun hän pysähtyykin ja vilkaisee taakseen epäröiden. Prinssi yskii sängyssään ja Neito katsoo häneen. Neidon epäröi vielä ja hänen katseensa osuu seuraavaksi johonkin muuhun. Sängyn vieressä on miekka huotrasaan. Neito ottaa aseensa käteensä ja katsoo sitä hetken. (Miekka humisee maagisesti?)

EXT. METSÄN REUNA

Yleiskuva. Neidon linna jää hänen taakseen hänen kävellessään kohti synkkää metsää. Miekka kulkee Neidon vyöllä mukana.

EXT. SYNKKÄ METSÄ

Neito kulkee synkässä, maagisessa metsässä. Maasto on hankalaa kulkea; puunoksat riipivät neitoa ja hetteikkö upottaa jalkojen alla. Salaperäiset otukset vipeltävät pusikoissa ja tarkkailevat varjoista Neitoa. Kiiltomadot kimaltelevat oksissa.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

Metsä aukeaa suolammelle, jonka äärellä seisoo pitkä, uhkaava Henkiolento. Neito niiaa Henkiolennolle ja ojentaa sitten tälle lääkepulloa. Henkiolento poimii sen pitkiin kynsiinsä ja katsoo lähes tyhjää pulloa. Neito yrittää tarjota Henkiolennolle arvokkaita koruja ja kultakolikoita maksuksi lääkkeestä. Henkiolento pudistaa kuitenkin päätään ja Neito vetää pettyneenä arvoesineet pettyneenä pois päin.

Henkiolento tekee kädellään eleen joka luo maagisen kuvajaisen erikoisesta kukasta. Kukka häviää savuna ilmaan ja Henkiolento kääntyy hitaasti osoittamaan suolammelle, jonka keskellä on pieni mätäs/saari. Neito katsoo järvelle ja huokaisee.

EXT. LAMPI

Neito kahlaa lammen halki mättäälle/saarelle. Hän poimii kukan mukaansa ilman vaikeuksia.

Paluumatkalla kuitenkin järvestä alkaa nousemaan kalmaisia käsiä. Kädet repivät Neidon vaatteita ja tavoittelevat kukkaa. Neito uhkaa kaatua, mutta vetää sitten miekan huotrastaan. Miekka loistaa maagista tulta. Kädet kavahtavat asetta ja pakenevat takaisin pinnan alle.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

Märkä ja äkäinen Neito palaa Henkiolennon luo ja ojentaa kukan tälle. Henkiolento rutistaa kukan murskaksi nyrkissään, ja veren kaltaista ainetta valuu pitkin Henkiolennon kättä. Veripisarat putoavat lääkepulloon, jonka sisältö muuttuu mustaksi ja savuaa hetken ennen kuin muuttuu kauniin väriseksi lääkeaineeksi. Neito ottaa pullon vastaan kiitollisena.

EXT. METSÄ

Neito kiirehtii metsän halki kotiin. Linna siirtää pian edessä.

INT. MAKUUHUONE

Neito juottaa Prinssille lääkkeen pullosta. Mustat juovat häviävät Prinssin kasvoilta ja Prinssi virkoaa viimein. Neito hymyilee helpottuneena ja he syleilevät Prinssin kanssa.

Neito ja kukka
versio 1.1 KUVAPURKU

INT. MAKUUHUONE

LKK Sängyssä makaa tyynyjen tukemana kuolemaa tekevä Prinssi. Sängyn laidalla istuu kaunis Neito. LÄH Prinssin kaulasta kohti kasvoja nousee ilkeän näköisiä mustia juovia, kuin verenmyrkytys joka leviää nopeaa tahtia. LPK Neito juottaa LÄH lusikallisen lääkettä LPK hiljaa yskivälle Prinssille.

PLK + DOF Neito nostaa lääkepullon silmiensä tasolle ja katsoo sitä huolissaan. Pullo on lähes tyhjä.

INT. MAKUUHUONE

KK Neito kirjoo kuviota kankaaseen. Prinssi yskii taustalla. PK Yskiminen saa Neidon irrottamaan hetkeksi katseen työstään ja hän pistää itseään neulalla sormeen. NKK Veripisara kasvaa sormelle ja LÄH Neito katsoo kuinka ELK pisarat tipahtelevat kirjontakuvion päälle. Kankaaseen on kirjottu on erikoinen valkoinen kukkanen/Henkiolentoon viittaava pääkallo tms symboli.

PK Neidon ilme muuttuu huolestuneesta vihaiseksi. KK Hän nousee ylös päättäväisesti. PK Neidon käsi nappaa lähes tyhjän lääkepullon sekä timantteja ja kultarahoja. Neito vetää viitan ylleen tms. toiminta.

LPK Neito on jo avaamassa ovea, kun hän pysähtyykin ja vilkaisee taakseen epäröiden. LKK Neito kumartuu sängyn äärelle vielä kerran ja asettaa kätensä Prinssin pääläelle lempeästi. OTS Prinssi avaa silmänsä ja hymyilee Neidolle heikosti. PLK Neito hymyilee takaisin. OTS Prinssi osoittaa heikosti sormellaan ylös. PK Neito katsoo ylös. PK Sängyn yläpuolelle on ripustettu miekka. Neito ottaa miekan alas ja LÄH katsoo sitä hetken. Hän katsoo Prinssiin mutta OTS Prinssi on jo nukahtanut. LÄH Neito terästäytyy.

EXT. METSÄN REUNA

YK/LKK Neidon linna jää hänen taakseen hänen kävellessään kohti synkkää metsää. LPK Miekka kulkee Neidon vyöllä mukana.

EXT. SYNKKÄ METSÄ

KK Neito kulkee synkässä, maagisessa metsässä. Maasto on hankalaa kulkea; PK puunoksat riipivät neitoa ja PLK hetteikkö upottaa jalkojen alla. LPK Salaperäiset otukset vipeltävät pusikoissa ja tarkkailevat varjoista Neitoa. PK yläviistosta Kiiltomadot kimaltelevat oksissa.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

LKK pieni ajo sisään Metsä aukeaa suolammelle, jonka äärellä seisoo pitkä, uhkaava Henkiolento. KK Neito niiaa Henkiolennolle ja LPK ojentaa sitten tälle lääkepulloa. Henkiolento poimii sen pitkiin kynsiinsä ja PLK katsoo lähes tyhjää pulloa. PLK/OTS Neito yrittää tarjota Henkiolennolle arvokkaita koruja ja kultakolikoita maksuksi lääkkeestä. OTS Henkiolento pudistaa kuitenkin päätään ja OTS/PK Neito vetää pettyneenä arvoesineet pettyneenä pois päin.

PLK Henkiolento tekee kädellään eleen joka luo maagisen kuvajaisen erikoisesta kukasta. OTS Neito katsoo kukkaa ihmeissään kunnes se häviää savuna ilmaan. PLK Henkiolento kääntyy hitaasti LPK osoittamaan suolammelle, jonka keskellä on pieni mätäs/saari. OTS PK Neito katsoo järvelle ja huokaisee.

EXT. LAMPI

KK Neito kahlaa lammen halki mättäälle/saarelle. PK Hän ELK poimii kukan ja PLK katsoo sitä hetken kunnes LKK kääntyy kahlaamaan takaisin. Tässä kohtaa kulkusuunta elokuvassa vaihtuu oikealta vasemmalle. Kukka on saavutettu, nyt liike on takaisin kohti Prinssiä.

PLK Kahlatessa takaisin lammesta nousee kalmainen käsi, joka tarraa Neidon hameeseen. Neito pysähtyy ja yrittää hätistellä kättä pois. KK Käsiä nousee järvestä lisää. Ne saartavat Neidon, repivät hänen vaatteitaan ja tavoittelevat kukkaa. Neito uhkaa kaatua, mutta LÄH vetää sitten miekan huotrastaan. Miekka loistaa maagista tulta. KK Kädet kavahtavat asetta ja pakenevat takaisin pinnan alle.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

KK Neito palaa Henkiolennon luo ja ojentaa kukan tälle. LÄH Henkiolento rutistaa kukan murskaksi nyrkissään, ja veren kaltaista ainetta valuu pitkin Henkiolennon kättä. Veripisarat putoavat lääkepulloon, jonka ELK sisältö muut-

tuu mustaksi ja savuaa hetken ennen kuin muuttuu kauniin väriseksi lääkeaineeksi. LPK Neito ottaa pullon vastaan kiitollisena.

EXT. METSÄ

KK Neito kiirehtii metsän halki kotiin. LK Linna siirtää pian edessä.

INT. MAKUUHUONE

KK Neito astuu sisään ja kiirehtii edelleen sängyssä makaavan Prinssin luokse. PK Neito juottaa Prinssille lääkkeen pullosta. LÄH Mustat juovat häviävät Prinssin kasvoilta ja Prinssi virkoaa viimein. PK Neito hymyilee helpottuneena ja he syleilevät Prinssin kanssa.

Neito ja kukka
Versio 1.5

INT. MAKUUHUONE

Kuvan etualalla pöydällä on lähes tyhjä lääkepullo. Lääkepullon takana on korurasia. Kuvaan astuu nainen, joka ottaa pullon mukaansa ja poistuu kuvasta.

Sängyssä makaa tyyntyen tukemana kuolemaa tekevä SOTURI. Sängyn vierelle istuu kaunis NEITO. Seinälle on nostettu Soturin sosisopa ja aseita. Soturin kaulasta kohti kasvoja nousee ilkeän näköisiä mustia juovia, kuin verenmyrkytys joka leviää nopeaa tahtia. Neito juottaa lääkettä hiljaa yskivälle Soturille. Juovat perääntyvät hieman mutta eivät katoa kokonaan.

Neito nostaa lääkepullon silmiensä tasolle ja katsoo sitä huolissaan. Pullo on lähes tyhjä. Neidon ilme muuttuu huolestuneesta vihaiseksi. Hän nousee ylös päättäväisesti.

Neito ottaa kirjahyllystä pölyisen kirjan ja laskee sen alas. Neito selaa kirjan sivuja ja löytää etsimänsä. Kirjan aukeamalla on kuva lääkepullosta, maagisesta kukkasesta... sekä uhkaavasta pääkallohahmosta.

Neito kääntyy seinällä olevan sosisovan puoleen ja nostaa seinältä pitkävartisen kirveen. Kirves on kuitenkin Neidolle liian painava. Neito nostaa kirveen ylös tärisevin käsin mutta on kaatua ulos kuvasta.

Kuvan ulkopuolelta kuuluu kolahdus, joka kiinnittää Neidon huomion. Soturi on noussut vaivalloisesti ylös sängystä ja nojaa sängyn vieressä olevaan tuoliin. Vapaassa kädessään Soturilla on miekka.

Neito kiirehtii painamaan Soturin takaisin vuoteeseen. Soturi ojentaa Neidolle nahkaisessa huotrassa olevaa miekkaa. Neito ottaa miekan ja katsoo Soturia. Soturi hymyilee rohkaisevasti. Neito vetää hetkeksi terää hieman ulos tupesta. Terä hohtaa maagista valoa. Hän katsoo Soturiin mutta Soturi on jo nukahtanut. Neito terästäytyy.

EXT. METSÄN REUNA

Neidon linna jää hänen taakseen hänen kävellessään kohti synkkää metsää. Miekka kulkee Neidon vyöllä mukana.

EXT. SYNKKÄ METSÄ

Neito kulkee synkässä, maagisessa metsässä. Maasto on hankalaa kulkea; puunoksat riipivät neitoa ja hetteikkö upottaa jalkojen alla. Salaperäiset otukset vipeltävät pusikoissa ja tarkkailevat varjoista Neitoa. Kiiltomadot kimaltelevat oksissa.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

Metsä aukeaa suolammelle, jonka äärellä seisoo pitkä, uhkaava Henkiolento. Neito niiaa Henkiolennolle ja ojentaa sitten tälle lääkepulloa. Henkiolento poimii sen pitkiin kynsiinsä ja katsoo lähes tyhjää pulloa. Neito yrittää tarjota Henkiolennolle arvokkaita koruja ja kultakolikoita maksuksi lääkkeestä. Henkiolento pudistaa kuitenkin päätään ja Neito vetää pettyneenä arvoesineet pois päin.

Henkiolento tekee kädellään eleen joka luo maagisen kuvajaisen erikoisesta kukasta. Neito katsoo kukkaa ihmeissään kunnes se häviää savuna ilmaan. Henkiolento kääntyy hitaasti osoittamaan suolammelle, jonka keskellä on pieni mätäs/saari. Neito katsoo järvelle ja huokaisee.

EXT. LAMPI

Neito kahlaa lammen halki mättäälle/saarelle. Hän poimii kukan ja katsoo sitä hetken kunnes kääntyy kahlaamaan takaisin.

Kahlatessa takaisin lammesta nousee kalmainen käsi, joka tarraa Neidon hameeseen. Neito pysähtyy ja yrittää hätistellä kättä pois. Käsiä nousee järvestä lisää. Ne saartavat Neidon, repivät hänen vaatteitaan ja tavoittelevat kukkaa. Neito uhkaa kaatua, mutta vetää sitten miekan huotrastaan. Miekka loistaa maagista tulta. Kädet kavahtavat asetta ja pakenevat takaisin pinnan alle.

EXT. SUOLAMMEN REUNA

Neito palaa Henkiolennon luo ja ojentaa kukan tälle. Henkiolento rutistaa kukan murskaksi nyrkissään, ja veren kaltaista ainetta valuu pitkin Henkiolennon kättä. Veripisarat putoavat lääkepulloon, jonka sisältö muuttuu mustaksi ja savuaa hetken ennen kuin muuttuu kauniin väriseksi lääkeaineeksi. Neito ottaa pullon vastaan kiitollisena.

EXT. METSÄN LAITA, HAUTAUSMAA

Neito kiirehtii metsän halki kotiin. Käsissään hän puristaa lääkepulloa. Koti siintää Neidon edessä. Neidon kasvoilla kareileva ilo kuitenkin hyyytyy kun hän näkee hautausmaalla haudankaivajan kaivamassa hautaa. Neito lähtee juosten kohti kotiaan.

INT. MAKUUHUONE

Huone on hämärä ja kylmä. Sängyssä makaa valkealla lakanalla peitetty hahmo/sängyn päällä on arkku. Lääkepullo Neidon käsissä lipeää hänen hervottomaksi valahtaneista sormistaan. Pullo putoaa ja särkyä palasiksi.

HIMMENNYS MUSTAAN

EXT. METSÄN LAITA, HAUTAUSMAA

Neito laskee hautakivelle valkeita kukkia ja puhdistaa sen päältä syksyn lehtiä hymyillen haikeasti. Neito suoristautuu ja näemme että hänen yllään on seikkailuun tarkoitettut vaatteet: Soturin vanha suomupanssari, selässä kilpi ja vyöllä nuoliviini ja taikamiekka. Neito katsoo etäisyyteen, hymyilee itsevarmasti ja kävelee ulos kuvasta.

Kiitokset

Never Heard Films crew:

Johanna Alakarvia

Leena Hämäläinen

Markku Jokela

- ilman teitä tämä työ ei koskaan olisi syntynyt

Emilia Lindholm

- kritiikistä ja 'rohkaisevista kommentteista

Milka Hanhela

- oikoluvusta

Minna Lönnberg & Sonia Lilja

- tuesta ja kannustuksesta

Sekä perheeni

- tukenne ja ymmärryksenne merkitsee minulle
kaiken. Kiitos.